日系动漫游戏文化权威研究

漫画·轻小说

# 动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

动漫大辞典编辑室 编著

2



动画·漫画·游戏·轻小说·业界全制霸!!

第2卷

漫画篇

轻小说篇

三十多位资深动漫人联手精心打造的权威读物

无论ACG菜鸟还是深宅达人都需要的资料宝典

史上第一套ACG大百科

最权威的动漫辞书型工具书!!

责任编辑：胡俊生　李　荡
装帧设计：郑京伟　郑　琦



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game






定价：49.80元

责任编辑：胡俊生　李　荡
装帧设计：郑京伟　郑　琦



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

ISBN 978-7-80769-491-5

9 787807 694915 >
定价：49.80元





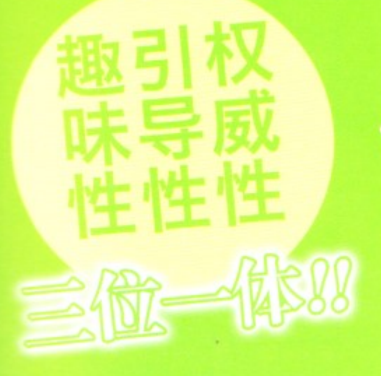
责任编辑：胡俊生　李　荡
装帧设计：郑京伟　郑　琦



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

所有动漫爱好者的必备工具书!!




资深动漫人编撰
《动漫大辞典》
绝对超值典藏!!


ISBN 978-7-80769-491-5
9 787807 694915

定价：49.8元　动漫大辞典　第2卷


日系动漫游戏文化权威研究
漫画·轻小说
动漫大辞典
Encyclopedia of Animation Comic and Game
动漫大辞典编辑室 编著
2
APGTIME
时代出版
时代出版传媒股份有限公司
北京时代华文书局

日系动漫游戏文化权威研究

漫画·轻小说

# 动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

动漫大辞典编辑室 编著

2

APGTIME
时代出版
时代出版传媒股份有限公司
北京时代华文书局

日系动漫游戏文化权威研究

# 动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

❷ 漫画·轻小说

动漫大辞典编辑室 编著

APGTIME 时代出版
时代出版传媒股份有限公司
北京时代华文书局

图书在版编目（CIP）数据

动漫大辞典．2，漫画・轻小说 / 动漫大辞典编辑室编著．-- 北京 ：北京时代华文书局，2014.5
ISBN 978-7-80769-491-5

Ⅰ．①动… Ⅱ．①动… Ⅲ．①漫画－研究－日本 Ⅳ．① J218.7 ② J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2014）第 040440 号

**动漫大辞典．2，漫画・轻小说**

**动漫大辞典编辑室编著**

---

出 版 人　田海明　周殿富

责任编辑　胡俊生　李　荡　责任校对　王雪君　王　鑫　装帧设计　郑京伟　郑　琦

出　　版　时代出版传媒股份有限公司　http://www.press-mart.com
　　　　　北 京 时 代 华 文 书 局　http://www.bjsdsj.com.cn
　　　　　北京市东城区安定门外大街 136 号皇城国际大厦 A 座 8 楼　邮编：100011

发　　行　北京时代华文书局图书发行部　（010）64267120 64267397
印　　制　北京盛源印刷有限公司　（010）80599760

规　　格　787mm×1092mm　1/16
印　　张　16
字　　数　260 千字
版　　次　2014 年 4 月第 1 版　2014 年 4 月第 1 次印刷
书　　号　ISBN 978-7-80769-491-5
定　　价　49.80 元

CONTENTS ACG大辞典 动漫

# 第二卷 漫画·轻小说





# CONTENTS ACG大辞典 动漫

## 第六章 轻小说 168

# CONTENTS ACG大辞典 动漫





# 序

“动漫”就仿佛一片新大陆、新世界，充满着各种各样的新鲜与奇妙。

这里熙熙攘攘，来自各地的“勇者”们汇聚于此，在这里探索找寻着属于自己的乐趣与伙伴。

各位探险中的勇者们，大家还好吗？

现在你正捧在手上的，是《动漫大辞典》的第二卷。在上一卷中，我们讲述了动画、动漫周边和各类与动漫有关的音乐演出活动。这次我们要讲到的，在某种意义上来说可谓是动画的源头——也就是漫画和轻小说。相信各位对这两种艺术形式一定不会陌生吧。“漫画”自不必说，在我们至今为止接触过的动画中，不知有多少是从漫画改编而来的。另一方面，近些年来轻小说市场也越来越热闹起来，轻小说动画化已然成为一种潮流，也成为动画的另一大作品源。一言以蔽之，无论是漫画还是轻小说，一部作品能否动画化，可以说是衡量它是否是人气作品的重要指标。

那么，漫画是如何诞生的呢？一个职业漫画家到底是怎样炼成的呢？一部漫画作品是如何一步一步成为动画的呢？轻小说又该怎样定义？轻小说到动画又经历了怎样的磨练呢？看完本书，这些问题都将得到一个圆满的解答！就算是你不曾想到过的问题，也会在这里找到答案。更或许，它会帮助你成为一个职业漫画家或者小说家也说不准哦！

那么，就来继续我们的“动漫之旅”吧！祝各位旅途愉快！

编者

2014年3月

Encyclopedia of ACG



Encyclopedia of ACG

Comic

# 第五章 漫画

## 绘画领域的独特分支
## 图文相融的艺术形式

漫画作为一种艺术形式最早起源于欧洲，经过600年的发展逐渐成为各国都不可忽视的一项产业。在世界范围内，漫画主要分为欧洲漫画、美国漫画和日本漫画。其中，日本漫画不仅在日本国内作为经济发展的支柱产业受到广泛认同，更是已经成为世界漫画中具有独特风格及影响力的流派。

简述／日本漫画／日本漫画赏析

PROFILE

漫画

漫画是一种艺术形式，是绘画的一个品种。在生活中随处可见，它既是一种娱乐方式，也是一种文化传播的特殊媒体。

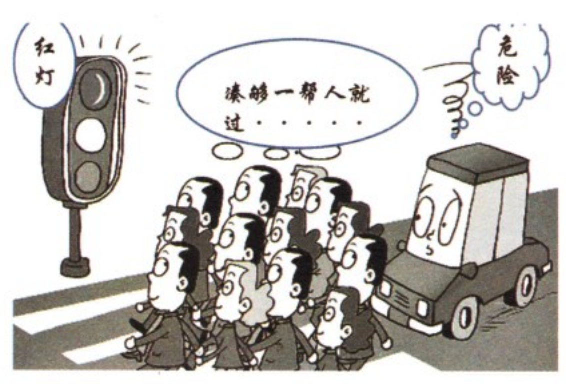
# 漫画是什么?

漫画最早被定义是在1943年，丰子恺在其著作《漫画的描法》中说到：“漫画是简笔而注重意义的一种绘画。”此外，多数辞书还将其定义为“含有讽刺、幽默、教育意义的简笔画”。但是，漫画的含义远没有这么简单。



## “漫画”的定义

漫画是一种艺术形式，是绘画的一个品种。在生活中随处可见，它既是一种娱乐方式，也是一种文化传播媒体。它具有复杂的图像与文字间的交互作用，是一种特殊的媒体。漫画是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。具有讽刺与幽默的艺术特点以及反映生活、认识、教育和审美等社会功能，因此漫画通常具有较强的社会性。




↑具有强烈讽刺意味的单格漫画，篇幅短小，直接或含蓄地表达作者对世事的理解及态度。

在漫画的定义上必须分两类来解释。一种是传统漫画，是指笔触简练、篇幅短小，风格以讽刺幽默为主要内容的单幅绘画作品，一般运用夸张、变形、比拟、象征、暗示、影射的方法，构成幽默诙谐的画面或画面组，直接或含蓄地表达作者对纷纭世事的理解及态度。它是含有强烈的讽刺或幽默的一种浪漫主义的绘画，但篇幅较为短小，也被称为单格讽刺漫画。

同时，随着社会生活的发展，漫画的作用和表现形式也产生了改变，被称为现代漫画。现代漫画画风精细写实，内容宽泛，风格各异，配合文字叙述剧情，利用有时间连续性的分镜方式来表现一个完整故事的多幅绘画作品，所以也被称为故事漫画。



←故事漫画是配合文字叙述剧情，利用有时间连续性的分镜方式来表现一个完整故事的形式。

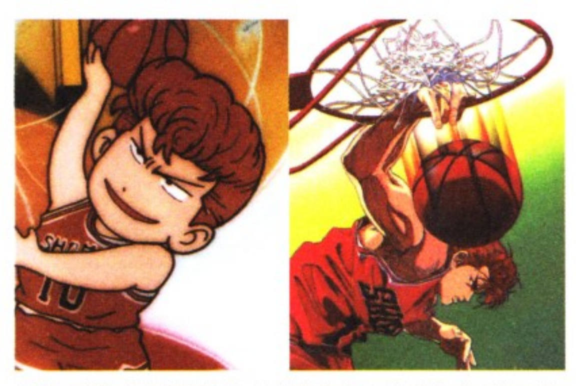
还要注意区分“漫画”和其他几个相似定义之间的区别，漫画是静态影像，没有声音，可以加上文字、对白、状声词等来辅助读者对画的理

解：日本著名漫画家手塚治虫曾表示“用文字表现绘画的是小说，用绘画表现绘画的是插图，用插图表现文字的是漫画，用文字表现文字的是评论”。从这个意义上来看，首先，它是静态的所以不是动画影片；它没有声音所以不是配图广播剧（VOMIC）；有述事的功能，能表达一个概念或故事，所以不是浮世绘；一般不会全采用写实，所以不是风景画、人物画、速写写生等写实画；主要为图画搭配文字，而不是以文本或小说为主体，所以不是文学书籍或绘本中附的插图。

在材料和工具上，漫画可以把各种绘画的形式、技法拿来为己所用，没有统一的选择。使用毛笔、钢笔，借用木刻、油画、剪纸、拼贴、中国画等手段都可以用来来绘制漫画。

在画面上，漫画中的人物造型大多夸张变形，可繁可简，背景视内容需要，可有可无。如果一幅画面表达不了，还可以画成多幅；要是情节较多，还可以画成连续的。其中既有单格漫画，也有连环漫画，更有故事漫画。

在剧情和题材上，它同其他绘画的主要区别在于独特的构思方法和表现手法。漫画不受时空观念的约束，剧情可以基于现实进行改编，也可以完全虚构出一个假想的世界观和人物设定。它不受物质世界的限制，人与物之间也可以对话，不同质、不同类的事物可以嫁接、杂交，幻想与现实同存，从而使画面产生幽默、诙谐、怪诞、风趣的艺术效果。



↑漫画中的人物造型大多夸张变形，漫画表现方式可繁可简。图为一个人物形象的Q版和常态的对比。



## “漫画”一词的由来

作为独立画种的漫画，在过去有很多名称，如“讽画”“谐画”“时画”“喻画”“警画”“笑话”“寓意画”“滑稽画”“讽刺画”等，一直到20世纪二三十年代，“漫画”一词才逐步固定为正式的名称。“漫”字，与漫笔、漫谈的“漫”字用意相似，从与“漫”有关的复合词组的构成来看，漫的词素义有“随意的”“率意的”“无规则的”等意思。“漫画”表示的大多是“随意的画”“不规则的画”等意思。所以漫画之于绘画作品，相当于随笔、散文之于文字作品。然而，作为独立画种的漫画并不是随便画画的，优秀的漫画作品中凝聚了画家殚精竭虑的绘作和精妙绝伦的构思。

“漫画”一词起源于中国北宋，最初用“漫画”一词的是北宋学者画家晁以道，有趣的是，当时漫画一词并不是指上述的这种艺术表达，晁以道在其著作《景迂生集》中说：“黄河多淘河之属，

**Annotation**
**名 词 注 释**

浮世绘：日本的一种绘画艺术形式，起源于17世纪，通常包含了彩色印刷的木版画（又叫锦绘）和部分手绘作品。“浮世”是指当时人们所处的现世，即现代、当代、尘世之类的意思。因此浮世绘即描绘世间风情的画作，主要描绘人们日常生活、风景和戏剧。题材可以分为美人画、役者绘、戏画、鸟羽绘、武者绘、历史画等多种分类。因为其独特风格影响了欧洲和亚洲各国。

有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的漫画是一种水鸟的名称，因为它捕鱼的动作轻盈自在，像在水上作画而得名。南宋洪迈的《客斋随笔》，明朝李时珍的《本草纲目》等书中都据此解释了这种鸟。

日本文人铃木焕乡因为喜爱“漫画”鸟的名称和性格，而将自己的随笔集取名为《漫画随笔》。这一史实清楚地表明，“漫画”一词首创于中国的北宋，而后传到日本。

十九世纪上半时江户时代，著名“浮世绘”风俗画家葛饰北斋，就把他造型夸张变形，用笔随意抒情，表现城乡风俗生活的绘画，用“漫画”一词作为画种名称而出现。他的作品集就命名为《北斋漫画》，广为发行。据说当时以葛饰北斋为首的八大漫画家都开始使用了这一名称，含义就是“随意画”，此后日本就一直沿用这个叫法。由此看来，“漫画”一词作为画种名称，的确出自《北斋漫画》画集之书名。后来，他的《北斋漫画》集也流传到中国。所以说，“漫画”一词作为绘画品种的名称，从日本传入了中国。“漫画”名称在中国的启用，是受了日本的影响，如丰子恺所说，是由日本“舶来中国”。



↑以《北斋漫画》的作者葛饰北斋为首的八大漫画家都开始使用“漫画”一词，含义就是“随意画”。

综上，“漫画”一词创造于中国北宋时期，后传入日本，发生词义变化开始成为绘画种类的名称，再传回中国。

在我国，明确以“漫画”作为画种名称出现，是 1904 年。该年 3 月 27 日，上海的《警钟日报》上发表的具有漫画特征的绘画就冠以“时事漫画”的名称。此后，《警钟日报》以“时事漫画”的栏目，在一个月内文分三次同样以“时事漫画”刊出了漫画。这比 1925 年《子恺漫画》开始公开发表要早二十一年。



↑用“漫画”一词来统一这种独立画种、并将它在国内普及开来的人是郑振铎和丰子恺。图为丰子恺漫画作品。

后来，真正用“漫画”一词来统一漫画这种独立画种、并将它在国内普及开来的人是郑振铎和丰子恺，他们对“漫画”作为画种名称在中国的传播普及，有着重要作用。1925 年，由郑振铎任主编的《文学周报》刊出了丰子恺的画作，目录下用括号注明了“漫画”两字，这是由郑振铎代为定名的。次年，《文学周报》和开明书店出版了丰子恺漫画的集子，直接取名为《子恺漫画》。此后，在 1927 年，漫画家张光宇和丁悚组织成立了“漫画会”，1928 年该会出版了会刊《上海漫画》。由于这些以“漫画”为名的艺术活动的渐次展开，“漫画”这个名称就成了一个约定俗成的名词。

## 简述

# 漫画的历史

漫画作为一种艺术形式最早起源于欧洲。欧洲的漫画史源远流长，在世界漫画史上起着举足轻重的作用。而在二十世纪的日本和美国，漫画被成功地运用于商业运作，并随着互联网时代的到来，一步步深入到生活的各个角落。

15世纪的欧洲文艺复兴时期，绘画技巧日益精进，风格流派各异，一些夸张变形的人物形象就出现在了绘画作品中。有史可查的是意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇在他的素描稿和油画中频频出现的一些夸张变形的人物造型。

17世纪欧洲的印刷技术日益进步，带动了铜版画、木版画的繁荣，大师的人物肖像幽默讽刺画应运而生。

18世纪的欧洲，以英国工业革命为界，此前的漫画属于欧洲的漫画起源时期，此后属于欧洲现代漫画的崛起和欧美现代漫画发展、繁荣的时期。一批优秀漫画家筑起了英国现代漫画的黄金时代，诞生了大讽刺漫画家威廉·贺加斯，他揭开了现代漫画之幕，对英国乃至欧洲讽刺画的发展和现代连环画的开创做出了巨大的贡献。此后几乎所有伟大的讽刺艺术家都从他这里汲取了大量的艺术养分，同时也获得了许多创作灵感。

传承于贺加斯，发展欧美现代漫画的主要代表人物有西班牙的弗朗西斯·戈雅、英国的詹姆斯·吉尔雷、法国的奥诺·维克多·杜米埃、美国的托马斯·纳斯特等。而有“现代漫画之父”之称的是托马斯·罗兰森。他虽然受到贺加斯很大影响，但在人物造型上以及立意上更具有现代意识，从而奠定了现代西方漫画的风格。



↑一批优秀漫画家筑起了英国现代漫画的黄金时代，诞生了大讽刺漫画家威廉·贺加斯。图为贺加斯的《金酒小巷》。

19世纪后半叶，欧洲一些大都市纷纷创刊漫画杂志，漫画家之间的交流日渐频繁，他们用讽刺幽默的画笔描绘都市生活以及为市民宣泄心中的情绪。1841年英国伦敦《笨拙》（Punch）讽刺杂志创刊，在十九世纪的欧洲掀起了批判风潮，而这股风潮迅速席卷了整个世界，也感染了中国和日本。

20世纪上半叶随着印刷技术的飞速发展，彩色漫画得以普及和大众化，欧美漫画由此进入了“黄金时期”，尤其是美国漫画艺术的发展水平

Annotation
### 名词注释

《Punch》：创刊于1841年的一本英国周刊，是老牌的讽刺漫画杂志之一，拥有160多年的创刊历史。杂志创刊时以“捍卫被压迫者及对所有权威大力鞭策”著称，提供政治讽刺漫画、家庭漫画、社会漫画等内容，通过诙谐的讽刺手法描述社会热点问题。在巅峰时期，《Punch》每期销量都以千本计。经历几次波折后，于2000年宣布停刊，但会保留一个藏有五十万册漫画的图书馆。

居于世界的领先地位。而毋庸置疑的是，这种领先是全方位的，从世界范围来说，在这段时期，欧美的漫画业发展处于世界前列，美国更胜一筹。美国的新闻报刊业发展迅速，从 20 世纪初开始，各大报刊就在全球建立联合发行关系，这样美国的各种漫画才得以遍及世界各地，影响着一大批后起之秀。漫画开始呈现多元化趋势，主要有新闻报刊漫画（也称卡通漫画）、漫画专刊上的故事漫画和漫画书单行本等。现代漫画这才真正发展成为一种新兴独立的画种，同时也孕育并带动了现代动态漫画的兴起和发展。

同时，随着个性化社会的到来，漫画的性质和社会作用也在这个时期发生巨大的变化。人们越来越关注于自身生活和感觉的体验，讽刺漫画已不能满足人们的精神需求，曾经是政治斗争工具的漫画，发展成为具有人性化特征的幽默画，它更加贴近普通人的日常生活，同时不断派生出不同风格和内涵的作品，这使漫画赢得了更大的发展空间。漫画逐渐向多元化拓展。正是在这个意义上，当我们提及现代漫画的时候，在很大程度上所指的不仅仅是政治讽刺的漫画了。

漫画的成功商业运作，当数二十世纪的日本和美国，漫画已成为这两个国家的支柱产业。他们把十九世纪一支独秀的漫画开山鼻祖英国远远地抛在了后面，并开创了现代漫画的新纪元。

因此这个时期被称为美国卡通动漫的“黄金时期”，并对日本产生了深远的影响。日本“漫画之神”手塚改革了漫画的表现手法，使得现代漫画更加成熟。也使得日本漫画自从手塚以后发展迅速，成为世界漫画产业最先进的国家。



↑欧美黄金时期的作品《花生漫画》，为世界各国的读者带去了幽默。出自于美国漫画家查尔斯·舒尔茨。

进入 21 世纪互联网时代以后，互联网领域从事漫画研究的人大大增加，单纯的漫画娱乐已经远远不能满足人们的娱乐需求，漫画只有和商业结合产生经济效应后才能获得长足发展，于是产生了杂志漫画营销、书籍漫画营销、音像漫画营销、动画漫画营销等多种漫画营销形式。漫画、动画、图书、音像制品和特许经营周边产品已经形成了一整套“产业链”，推动着经济的发展。

简述

# 世界各地的漫画

漫画经过近600年的发展已经逐渐成为世界各国都不可忽视的一项产业，在世界范围内，漫画主要分为了欧洲漫画、美国漫画、日本漫画，以及近几年飞速占领市场的后起之秀韩国漫画、以及起步早但发展曲折的中国漫画。



## 美国漫画

美国出版的漫画作品，大多为彩色。它可以分为两类，一种是花生漫画和加菲猫那样线条简单明了的卡通画风，另一种则像《超人》这一类超级英雄的硬派写实画风。

在二十世纪上半叶，美国卡通艺术的发展水平居于世界的领先地位。1895年，著名漫画家奥特考特（R.F.Outcault）创作的系列漫画《黄孩子》开始发表，《黄孩子》的成功不但促进了美国卡通漫画的发展，而且为漫画作品的商业运作提供了经典范式。

在整个二十世纪初，卡通漫画始终在寻找与美国文化的交汇点。在这个过程中，产生了许多优秀的作品和令人难忘的卡通形象。三十年代初，美国卡通漫画的黄金时代来临，出现了以《超人》《蝙蝠侠》为代表的一系列超级英雄。

随着卡通漫画在美国社会中的影响力日趋增强，美国漫画的发展也逐步走向了多元化，在工具、材料、技法、形式、题材、内容以及装帧、印刷、出版等方面，精彩纷呈。并且随着电视、电影、计算机等现代多媒体技术和漫画的全新结合，美国漫画概念已经不再只是传统纸质印刷出版的漫画了，更多的是一个综合的概念。自20世纪中期到今，美国、日本等国家引领了现代动画的发展，同时也带动了全球动画产业的发展。



↑漫画中的超人形象为美国漫画奠定了“超级英雄”模式的发展道路，也成为当时日本的学习对象。



## 欧洲漫画

主要指由欧洲地区出版的漫画作品。多数欧洲漫画画面和装帧十分精美，有一种精英艺术气质。其绘画周期较长，以彩色为主。与美日不同，欧洲漫画书装帧、印刷精美且流行大开本，所以价格不菲，少则七八欧元，多达数十欧元。比利时是欧洲漫画的圣地，也是风靡世界的《丁丁历险记》和《蓝精灵》的故乡。有人说，欧洲漫画与美日漫画最大区别是其个性化的创作。的确，

欧洲漫画可以通过任何形式来阅读。有的漫画家会用行为艺术的方式来呈现创作，或绘在纸上，或在纸面以外的任何材质上，以及室内或室外的一切场所。

德国专栏作家本德说，漫画最能体现欧洲人的性格特征。德国最具代表的漫画是《父与子》和乌利·斯坦的《猫鼠的幸福生活》。

不论是从历史还是文化上看，欧洲就是一片充满小资情调的乐土。人们大多向往一种温和的无政府状态，不喜欢繁文缛节、正正经经，而喜欢自我表现、自我嘲讽，这种心态为漫画的流行和漫画家的出现提供了最理想的环境。



↑风靡世界的《丁丁历险记》出自于欧洲漫画的圣地比利时。图为作品的主角丁丁和米卢。



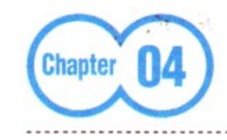
## Chapter 03 韩国漫画

韩国漫画受到日本漫画极大的影响，表现型式与日本漫画相似，线条细腻精致，但画风更简洁，人物比例更接近真人，注重健美的体态。

韩国虽然是漫画产业发展的后起之秀，但是目前漫画相关产业的产量已占全球相关产业的30%，在亚洲仅次于日本，在全球仅次于日、美，成为世界第三的动漫产业大国。动漫产业现在已经是韩国国民经济的六大支柱产业之一。



↑韩国漫画细致精美，但更加简洁，是世界漫画业的后起之秀。图为韩国著名漫画《水神的新娘》。



## Chapter 04 日本漫画

当代日本漫画业非常兴盛，在世界上有着不可取代的地位，素有“动漫王国”之称，是世界上最大的动漫制作和输出国。目前全球播放的动漫作品中有六成以上出自日本，在欧洲这个比例更高，达到八成以上。在日本各种各样的文化产业当中，在电影院、电视台播放的各类动漫节目格外引人注目，各种动漫的人物形象充斥街头，早已超越了杂志和电视的范畴，渗透到日本社会的各个角落。看到好莱坞的电影比美国产品能更多更广地渗透到世界各地，日本也开始追求他们在国际文化中的地位，其中动漫备受日本政府青睐。

漫画、动画、图书、音像制品和特许经营周边产品在日本已经形成了一整套“产业链”，推动着日本经济的发展。著名新制度经济学家青木昌彦就认为，日本正处于自明治维新以来又一次伟大历史转折中，其结果是在日本出现了动漫、

娱乐等一串超过汽车工业的赚钱产业。

据调查，日本有87%的人喜欢漫画、有84%的人拥有与漫画人物形象相关的物品。日本全国共有430多家动漫制作公司，拥有一批国际顶尖级的漫画大师和动漫导演以及大量兢兢业业工作在第一线的动画绘制者。电视和网络传媒的普及和发展，传播手段的不断完善，为日本动漫市场的发展和壮大奠定了良好的基础，使日本动漫作品在文化市场的影响越来越大，并风靡全球。



↑日本漫画在世界上占有不可取代的位置，素有“动漫王国”之称。拥有众多世界知名的漫画作品。



## 中国漫画

中国漫画起步较早，但国内未能对这一行业领域给予足够的重视，导致技术停滞不前以致于远远落后于国外的制作水平；受现今环境影响，人才的能力严重受制约，创新意识无法得到有效发展。中国的漫画创作艺术性很强，不乏漫画创作的人才和优秀作品，但市场意识薄弱，市场的开拓不够。随着国际商业文化的交流更为广泛和快速，中国漫画面临着一次挑战，美国、日本漫画受到了青少年的欢迎，占据国内的大部分市场。中国的漫画也正在艺术性与商业性上寻求一个完美的结合点。

台湾漫画，主要指由中国台湾地区出版的漫画作品。受日式漫画影响很深，此外，部分漫画家在漫画中加入工笔画的绘画技法，看起来非常的精致，以黑白为主。代表人物有游素兰、敖幼祥、陈某、蔡志忠和郑问等。

↑中国漫画不乏优秀作品。图为国内漫画家夏达的漫画作品《长歌行》，在中国和日本都拥有相当高的人气。



↑台湾地区的漫画作品受日式漫画影响很深，加入工笔画的技法使作品非常精致。图为台湾漫画家游素兰的作品。

**Annotation**
**名词注释**

夏达：女，中国知名漫画家。1981年4月4日出生于湖南怀化。2009年2月，她的长篇漫画《子不语》得到日本集英社总编辑长茂木行雄和著名漫画编辑松井荣元的大力推荐，刊载于漫画杂志《ULTRA JUMP》，成为内地首部在国内走红后打入日本顶级漫画杂志的原创漫画。之后，于2011年创作的《长歌行》正式在国内漫画杂志《漫友》连载并再次登陆日本。

香港漫画，主要指由中国香港地区出版的漫画作品。经常以武侠小说、流氓生涯和打斗为题材，例如：龙虎门、神兵玄奇等。亦有不少喜剧作品，如：《老夫子》《牛仔》《麦兜故事》等，如今以彩色为主。代表香港漫画家有王泽、马荣成和黄玉郎等。如今备受注视的独立漫画家如欧阳应霁、杨学德、杨朗晴等作品，风格则较个人化，题材反映时代面貌，被视为较具文化水平的作品。



# 世界漫画现状

通过表格可以看出，在漫画市场的消费份额中，日本占的比例最大。如今，世界各国的漫画作品在青少年消费市场中影响越来越大，而在我国青少年市场消费结构中，日本漫画占据了65%，欧美漫画占据了25%，而中国漫画只占据了10%。根据相关调查发现，如果随即抽查青少年随意例举喜欢的动漫作品，五部中必有1-2部是日本产出的，其次是欧美地区由漫画改编的影视作品。

21世纪，动漫基本上都来自于三个国家或地区：欧洲、美国、日本。欧洲以法国和比利时漫画为主，长期占据着一个重要地位，美国则是以其特色的美式漫画和超级英雄独霸一方，而日本特色的漫画更是深入世界各个角落。近年来，这几个地区的漫画交流也日益频繁，互相学习，使漫画产业在世界上的地位越来越重要。随着数码技术、互联网技术的迅速发展，不同艺术领域之间的界限越来越模糊，数码影像得以千变万化，对于漫画的丰富资源更是兴致勃勃。



**世界漫画销量排行榜**

| 书名 | 发表年 | 作者 | 原语 | 发行量（本） | 原名 |
|---|---|---|---|---|---|
| 经典图画故事 | 1941年 | Albert Kanter | 英语 | 10亿 | Classics Illustrated |
| X战警 | 1963年 | 斯坦·李（原作）/杰克·科比（漫画） | 英语 | 4亿3000万 | X-Men |
| 阿斯泰利克斯历险记 | 1959年 | 勒内·戈西尼（原作）/阿尔伯特·优德佐（漫画） | 法语 | 3亿5000万 | Astérix |
| 花生漫画 | 1950年 | 查尔斯·舒兹 | 英语 | 3亿 | Peanuts |
| 幸运的路克 | 1947年 | 莫里斯 | 法语 | 3亿 | Lucky Luke |
| 海贼王 | 1997年 | 尾田荣一郎 | 日语 | 2亿9400万 | ONE PIECE |
| 丁丁历险记 | 1929年 | 艾尔吉 | 法语 | 2亿8000万 | Les aventures de Tintin |
| 七龙珠 | 1984年 | 鸟山明 | 日语 | 2亿3000万 | ドラゴンボール |
| 骷髅13 | 1969年 | 斋藤隆夫 | 日语 | 2亿 | ゴルゴ13 |
| 怪医黑杰克 | 1973年 | 手塚治虫 | 日语 | 1亿7600万 | ブラック・ジャック |
| 哆啦A梦 | 1969年 | 藤子·F·不二雄 | 日语 | 1亿7000万 | ドラえもん |
| 闪灵悍将 | 1992年 | 陶德·麦法兰 | 英语 | 1亿5000万 | Spawn |
| 乌龙派出所 | 1976年 | 秋本治 | 日语 | 1亿5000万 | こちら葛飾区亀有公園前派出所 |
| 加菲猫 | 1978年 | 吉姆·戴维斯 | 英语 | 1亿3000万 | Garfield |
| 灌篮高手 | 1990年 | 井上雄彦 | 日语 | 1亿2000万 | SLAM DUNK |
| 名侦探柯南 | 1994年 | 青山刚昌 | 日语 | 1亿2200万 | 名探偵コナン |
| 美味大挑战 | 1983年 | 雁屋哲（原作）/花咲昭（漫画） | 日语 | 1亿1120万 | 美味しんぼ |
| 铁臂阿童木 | 1952年 | 手塚治虫 | 日语 | 1亿 | 鉄腕アトム |
| 北斗神拳 | 1983年 | 武论尊（原作）/原哲夫（漫画） | 日语 | 1亿 | 北斗の拳 |
| 棒球英豪 | 1981年 | 安达充 | 日语 | 1亿 | タッチ |

（截止到2013年8月）

# 总述

日本漫画指日本国内制作或发行的漫画，也是指刊载这类作品的杂志和单行本。高度发展的日本漫画不仅在日本国内作为经济发展的支柱产业受到社会的广泛认同，更已经成为世界漫画当中具有独特风格以及庞大影响力的流派。

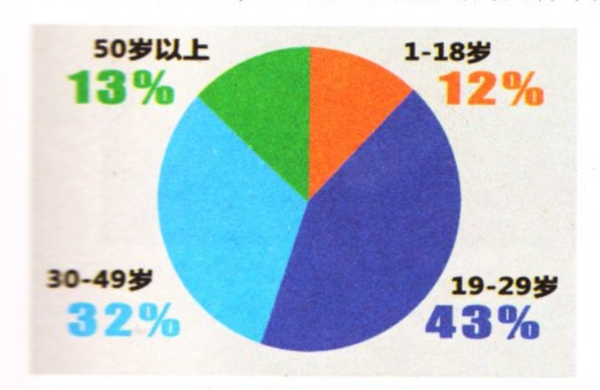


## 日本国内

### 现状

漫画在日本国内作为一大娱乐项目受到民众的喜爱。在日本，目所能及之处的人，无论年龄、性别都多少受到漫画的影响。论漫画在社会的普及程度，日本可以说是世界第一，素有“动漫王国”之称，在世界上有其不可取代的地位。

就拿人气常年居高不下的作品《海贼王》(ONE PIECE）来看，日本 NHK 电视台在对《海贼王》的专题纪录片里，针对大型书店的购买者年龄层进行了调查统计。其中 1-18 岁的购买者占 12%，19-29 岁的占 43%，30-49 岁的购买者占 32%，50 以上的购买者占 13%。可见，19-49 岁的成年购买者的比重极大，占据了整个购买者的 3/4，这个比重远远超过了中国甚至欧美。虽然这个数据不能完全代表所有漫画的读者群分布情况，但我们确实可以看出日本社会对于漫画出版物有着跨度宽广的受众群体。




↑日本 NHK 电视台针对《海贼王》的购买者年龄层进行了调查统计，得出有趣的结果。

人气高的漫画作品会被改编成为电视动画、电影动画、话剧、广播剧、游戏、真人版电影、电视剧等不同形式进入市场，从而形成同一部作品通过不同渠道在更大范围传播。漫画与电影动画、电视动画、电子游戏和电脑网络游戏等相互渗透、相互链接、形成了具有科技艺术综合交融特点的社会大众传播媒体。网络传媒的普及和发展，传播手段的不断完善，为日本漫画市场的发展和壮大奠定了良好的基础，使日本漫画作品在文化市场的影响越来越大，并风靡全球。

最近几年，由于“少子化”现象和电子数码

Annotation
名 词 注 释

少子化：指生育率下降，造成幼年人口逐渐减少的现象。少子化代表着未来人口可能逐渐变少，对于社会结构、经济发展等各方面都会产生重大影响。日本是世界上经济发展快速的国家之一，国家开发程度较高，较早面临少子化的问题，相关研究亦较为深广，日本也是世界上第一个将新生儿减少视为严重社会问题，而决定以实务面对的国家。

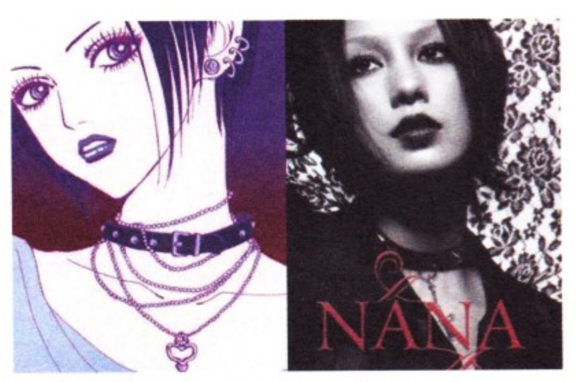
产品的冲击，漫画杂志行业有些萎缩，连载漫画的发行量有所减少，但是由于购买者较为稳定，漫画单行本的发行量没有受到太大影响。同时漫画行业不景气也给漫画出版业提供了很多新的机会，只要拥有丰富的漫画内容资源，就可以将漫画映像化，将漫画原作拓宽成动漫周边的新产品，比如把现有的漫画改编成电视剧或是制作电子游戏。在日本由漫画改编的电视剧非常多，大概能占到总数的60%左右。在日本各种各样的文化产业当中，在电影院、电视台播放的各类动漫节目格外引人注目，各种动漫的人物形象充斥街头，早已超越了杂志和电视的范畴，渗透到日本社会的各个角落。

## 原因

当然，漫画在日本并不是一开始就如此普及，从漫画风渐起到受到社会广泛认同经历了长远的发展。战后漫画刚复苏之时，漫画只是供儿童娱乐的道具，一段时间以来被视为是低俗、浅薄的读物。到了上个世纪60年代，由于《铁臂阿童木》在电视上的放映，许多家庭中的大人开始和孩子一起观看，也因此改变了对漫画的一贯认识，漫画得到了社会肯定。70到80年代中期以后，漫画成为青少年中不可或缺的一部分，并成为青少年之间交流沟通的工具。在这个过程中，漫画逐渐成为日本社会的一个标识，不仅在青少年中，在成年人里也有广阔的市场。

首先，也是最重要的一点就是日本漫画画面风格丰富多样，精致漂亮。有《北斗神拳》这种线条硬朗、简单直接的，也有像《圣传》这样场景华丽、细腻唯美的，还有像《哆啦A梦》这样笔触简练、轻松诙谐的，作品类型多样能够满足不同年龄、不同审美的读者需求。除此之外，漫画的故事情节有趣，具有强大的吸引力，并且带给了广大读者无穷的想象空间。

其次是市场定位明确，作品受众群体有针对性。日本漫画是按照读者群的年龄和性别进行分类的，可分为儿童漫画（以6-11岁的儿童为主要



↑日本漫画市场成熟，人气高的作品往往被改编成电视动画、或者是真人版电影、电视剧。


↑日本地下通道里贴满了漫画作品中的人物形象，这个行业已经渗透到日本社会的各个角落。



↑日本街头高楼上随处可见的大幅海报和广告版上充斥着漫画相关的宣传画。


↑日本积极开发漫画衍生产品市场，提升漫画作品的附加价值，手办就是其中一个代表性的商品。

读者对象的漫画，内容简单易懂）、少年漫画（以6-18岁的少男为主要读者对象的漫画）、少女漫画、唯美漫画、女性漫画（以超过20岁的女性，尤其是家庭妇女和白领女性为主要读者对象的漫画）、青年漫画（以18-25岁的青年男子为主要读者对象的漫画，有着更多成人化的元素，内容多表现上班族和大学生生活）等。

日本通过行业自律和政府相结合的方式对漫画产品实行分级管理。在漫画分类领域中，日本比别的国家发展得更加细致。市场这样细分的话，漫画的技术越来越高，画面表现在细节上也越来越细腻。

然后是积极开创漫画衍生产品市场，大力对漫画作品进行二次开发利用，提升漫画作品的附加价值。由漫画衍生出的人物、文具、玩具、游戏软件和服装等已经在全球形成一个巨大的产业链。漫画的发展带动了音乐、出版、广告、主题公园和旅游等相关行业的发展，在不断创造出新的商机。

最后，漫画行业的繁荣发展离不开政府大力扶植。为了扩大漫画、动画在国际上的销路，加快、加大日本文化在海外的传播和影响，日本政府以及东京都政府都在对日本的漫画·动画产业实施支持和扶植政策。日本政府不但将漫画·动画作为一项重要的出口产业，而且还将其作为一种独立的文化来培养，在政策、资金和组织上都给予极大帮助。日本有名的漫画家的年收入大概是10亿日元，接近1.25亿人民币；日本的版权保护制度也相当完善，这些方面的支持保证了创作者的创作环境。

正是由于日本人把漫画当做和文学著作、音乐、美术作品一样，作为文化交流和传承的一部分来看待。加上把动漫产业作为一个重要的文化产业大力发展，长时间以来注重着手于开拓和发展漫画产业以及与漫画相关的市场，才能使漫画行业长盛不衰。





# 海外输出

## 现状

漫画也是日本对外输出文化的重要组成部分。日本出版科学研究所发表的数据显示，日本国内2006年出版的漫画单行本为10965件、漫画杂志为305件、漫画和漫画杂志的销售数量占到2006年出版物总数的36.7%。根据日本贸易振兴会所进行的调查，光是德国与法国在去年一年间所代理发售的日本漫画总收益就已经达到2.126亿美元的水平！这个亮眼成绩，也让欧洲成为日本漫画在日本海外的最大主顾，尤其是法国更占了欧洲的日本漫画总营收的2/3。

如今，专门指代日本漫画的词汇“Manga”和单行本的词汇“Tank ō bon”已经直接出口到欧美各国，成为全世界的共同语言。另外，在翻译的过程中也更多地保留了拟态语等富有日本语言习

Annotation
名 词 注 释

比利时漫画：以《丁丁历险记》为首的比利时漫画对世界漫画以及其他艺术形式都产生了巨大的影响。从一百年前丁丁的创作开始，比利时慢慢变成了一个漫画的王国。从《丁丁历险记》系列，到二战后由漫画家Willy Vandersteen创作的《Bob and Bobette》；从莫里斯的笔下的《幸运的鲁克》，到贝约所创作的蓝精灵，比利时涌现出了众多享誉世界的漫画家和漫画作品。




↑日本出口到国外的漫画作品中有许多深入人心的角色，对当地形成深远的影响。

惯和独特文化的用语。由于阅读习惯的差异，日本漫画翻译到国外后都会改变排版顺序，翻页顺序由“从右到左”变为“从左到右”、文字的顺序由“纵向”变为“横向”，然而今年来在广大的海外读者当中越来越盛行“阅读原版作品”的观念，漫画出口时也更多地保留了日本式的排版顺序。这些都无一不说明，日本靠着“漫画”正在影响着世界各国，将独特的日本文化传播到他国并渗入当地社会生活中，足以体现出日本漫画的风靡之势。

## 原因

日本漫画不仅在亚洲大行其道，在欧美也如此火热，究其原因主要在两个方面。

一方面，是因为日本漫画作品本身的质量上乘，与美国漫画及以比利时漫画为主的欧洲漫画相比，区别在于以黑白画面、独特的变形和故事性的构成为特征。前几年也有很多采取了美式漫画的构成、使用彩色画面的例子，但近年来更多的是回归了日式漫画的特征。在深入分析日本漫画与欧美传统漫画的差异的同时，往往可以发现日本漫画所带来视觉上的冲击与享受比传统漫画更来得多彩多姿，而且对欧美的青少年读者而言，更重要的是“透过差不多年纪的主人公在故事中所遭遇到的恋爱、友情等问题，日本漫画提供他们一个得以纾解并宣泄情感的通道”。

另一方面如同好莱坞的电影比美国产品能更多更广地渗透到世界各地一样，日本也开始追求他们在国际文化中的地位，漫画备受日本政府青睐，于是大力开拓海外市场，加快日本漫画走向世界。日本在1963年播放首部动画电视连续剧《铁臂阿童木》后的8个月后就将其出口到了北美市场。从上世纪70年代开始，日本的动漫制作商又把目光转向了亚洲国家。不得不说，动画的成功推广让欧美国家的群众逐渐接受了异国文化产物，为漫画成功登陆欧洲开启了一条捷径。



←80年代末期法国播出TV《美少女战士》动画，开拓了日本少女漫画在国外的流行道路。

# 历史

日本漫画业可以追溯到12世纪，是世界上最早开始发展的国家。经过近9个世纪的发展，日本漫画已形成独特的风格，并作为一种文化广泛传播，成为当今世界上最核心最重要的一股力量，引领着世界漫画发展的潮流。



## “萌芽期”：1945年之前

### 中世到江户时代

日本漫画历史悠久，平安时代的《鸟兽人物戏画》（鳥獣戯画）是少有的以绘卷的方式被保留下来的作品，被认为是日本最古老的漫画作品。因此，日本一直把鸟羽僧正觉犹（1053～1140）当做漫画的祖师爷。12世纪，日本绘卷戏画流行，其中《信贵山缘起绘卷》使用一幅画来表示场景转化，已经包含了和现代漫画相似的要素。然而那时的绘卷都出自手绘，在当时的社会里平民百姓是难以接触到的。直到18世纪江户时代初期，京都大阪的绘师开始创造“鸟羽绘”，常常将人物的手足画得很长、很滑稽，利用夸张和变形的方法来表现日常生活中的细节，相比之前受到更多民众的认知。随着江户时代以后的木板技术发展，这些作品才开始渗入到平民百姓的日常生活中。“鸟羽绘”的出现成功地创造了时代的风格，奠定了浮世绘的基础。



日本漫画历史悠久，平安时代的《鸟兽人物戏画》（鳥獣戯画）被认为是日本最古老的漫画作品。

### 幕末到二战前

从幕末到二战前的日本近代，中欧洲漫画的艺术思想、技法和工艺等直接左右了日本漫画的发展。19世纪浮世绘师葛饰北斋的《北斋漫画》闻名世界，从1817年至1859年，出过不少笔意活泼的滑稽画谱。《北斋漫画》是一部十五卷包罗万象的绘画百科，一般印象中，他是将“漫画”一词用在画作上的第一人。

1862年英国漫画家查尔斯·华格曼（Charles Wirgrman）创办了外语漫画杂志《THE JAPAN

Annotation
名词注释

《鸟兽人物戏画》：或简称为鸟兽戏画，是京都高山寺代代相传的绘卷，日本文化财产保护法指定的国宝。其内容反映当时的社会，将动物、人物以讽刺画的形式描画，是日本戏画的集大成之作。其中的甲卷将兔子、青蛙、猴子以拟人化的方式描画，是最有名的一卷。因为其使用的绘画手法与现代的日本漫画手法有相似之处，也常被称为日本最古老的漫画。

PUNCH（日本笨拙）》。这本以时事漫画、风俗漫画为主要内容进行创作，用木版美浓纸印刷。这份刊物对日本漫画界产生很大的冲击。



←由英国漫画家查尔斯·华格曼创办的《THE JAPAN PUNCH》对日本漫画界产生很大的冲击。

1906年，北泽创办了日本第一份漫画刊物《东京PUCK》，可算是日本现代漫画的鼻祖。大正时期（1912-1925年）具有代表性的漫画大师冈本一平赋予漫画文学内容，是故事漫画的先驱者。1924年，另一位漫画大师麻生丰的幽默长篇漫画《满不在乎的爸爸》在《报知新闻》晚上刊出大为轰动，获得极大的成功，从此几乎所有的报纸都开始用很大的篇幅刊载漫画。田河水泡的《黑流浪汉》、岛田启三的《阿吉历险记》吸引了全国的少年。而横山隆一的《健少爷》《小阿福》受到了包括成年人在内的普遍喜爱。到了三十年代，漫画单行本层出不穷。像《野狗二等兵》这类的长篇漫画故事开始在杂志上连载，长达十年之久。这是日本昭和漫画的起点，人气之旺无人能出其右。这段时期的日本漫画发展迅速，一直到1945年，因为受到二战的影响才中断。





←北泽创办了日本第一份漫画刊物《东京PUCK》，可算是日本现代漫画的鼻祖。

## Chapter 02 “战后恢复期”：1945年-1965年

1945年第二次世界大战结束，日本经济复苏，文化领域包括漫画创作开始回暖。但是因为战后社会混乱、人心不安，新的价值观打乱了战前的传统与秩序，传统文化思想受到冲击，产生了一个被称为“充满生机的混乱”时期。

在这个时候，日本一位漫画大师的出现，推动了整个漫画界的发展历程，这个人就是被誉为“漫画之神”的手塚治虫。

1946年手塚治虫的《新宝岛》问世，大受欢迎，迈出了成为现代主流映像漫画的第一步。他把电影镜头效果运用于漫画，采用变焦、广角、俯视等电影技术绘图，以分镜头的方式连接，摆脱了以四格漫画和传统连环画的绘画方式。这种手法沿用至今，成为漫画的构图标准。




↑《新宝岛》的问世改变了日本战后混乱的漫画界，日本漫画展开全新发展。

1953 年手塚推出了《蓝宝石王子》，这是被公认的第一部少女漫画，并奠定了美少女的常见造型特征，如大眼睛和圆脸等。手冢提出了漫画应该按照不同的人群需要制作不同取向的观点，并创作了这部“面向女孩子的作品”，这是日本漫画发展历史上的一个重要里程碑。从此以后日本漫画有了少年、少女漫画之分，后来又派生出更多其他的分类。


↑《蓝宝石王子》是被公认的第一部少女漫画，从此以后日本漫画有了少年、少女漫画之分。

1952 年又一部里程碑式的作品——《铁臂阿童木》问世，作品中的主角迅速在日本社会引起轰动，家家户户都喜欢上这个正义、勇敢、乐观的机器人。本作在 1963 年制作成动画，成为第一部日本国产电视动画。在电视台连续播放的四年间，创下并保持未曾有过的高收视率，卷起了一股巨大的热潮。动画的播出也推动了漫画的普及，这部作品的出现改变了日本社会对漫画的偏见，许多认为漫画就是洪水猛兽的家长从这部作品之后，开始同意甚至是鼓励孩子看漫画。不仅如此，日本漫画还凭借着这部作品打入了欧美和中国市场，阿童木这个角色受到了全世界人民的喜爱。

手塚的作品内容涉及儿童生活、科幻、侦探、恐怖、自然、历史、神话传说、文学、医学、宗教、音乐、等各个领域，多部作品被改编为动画，真人电影，舞台剧等。不仅风靡整个日本，更在世界范围内广泛传播，对所有的动漫创作者和读者均产生了不可估量的影响。手塚的出现成功地将日本漫画带入了一个全新的发展时期，使其有了鲜明的自我风格，为日本漫画的腾飞奠定了基础。

同一时期不得不提的作品就是《海螺小姐》，战后的日本社会混乱，经济衰退，人民处于战争的阴影中极度恐慌，这个时候情节简单明快、积极向上的漫画《海螺小姐》问世了，开始在名古屋、札幌、福冈三市的地方报纸上连载，成为社会的热点话题。作品中的主角一家人在生活的小事中寻找轻松幽默，整部作品积极向上，为当时的日本社会带来极大的心里安慰，人们从中重拾生活的希望。

以这些作品为首，揭开了战后日本漫画的帷幕。战后近二十年期间，漫画家以杂志、报纸为舞台，对一些社会现象进行讽刺。1947 年《漫画少年》创刊，成为当今漫画巨匠们的摇篮，如藤子·F·不二雄、藤子不二雄 A、石森章太郎、赤冢不二夫、松本零士、森田拳次等，手冢治虫的《森

Annotation
## 名词注释

分镜：这个词语源自于电影，表示以图表的方式来说明影像的构成，将连续画面以一次运镜为单位作分解，并且标注运镜方式、时间长度、对白、特效等。在漫画上我们也可以将之称为“分格”。每格可以理解为电影中的一个镜头，所以有“分镜”这样的称呼。漫画分镜是漫画创作过程中的重要工作，包括分配页数，定制每页内的格框划分等。好的分镜能让漫画更具备表现力。

林大帝》也在此连载。1957 年创刊于大阪的《街》和另一本月刊《影》开始成为连环漫画的基地。1959 年讲谈社的《周刊少年 Magazine》、小学馆的《周刊少年 Sunday》等周刊杂志纷纷创刊。同年，东京电视塔建成，随着电视突飞猛进的发展，颇受欢迎的漫画开始被搬上银幕。在此期间，日本产生了由漫画家职能团体设立的“日本漫画家协会奖”；由杂志社设立的“文艺春秋漫画奖”“小学馆漫画奖”“讲谈社漫画奖”“读卖国际漫画奖”；以及由个人创立的“手塚奖”“赤塚奖”“藤子不二雄奖”等多个奖项。这些漫画奖项为日本的漫画快速发展起到了特殊的鼓励和推动作用。除此之外，成人漫画、社会评论漫画、荒诞漫画、政治漫画、恐怖漫画等都陆续成为社会的热门话题，也拓宽了漫画的视野，扩大了漫画的读者队伍。

日本漫画的“战后恢复期”，漫画艺术重新焕发出新的生机，日本的漫画取得了很大的成就。

←由日本讲谈社发行的《周刊少年 Magazine》，于 1959 年 3 月 17 日创刊，每周三发售。图为创刊号封面。




←由小学馆发行的《周刊少年 Sunday》，于同年创刊，取此名是为使读者感受周日般快乐轻松的气氛。图为创刊号封面。

## Chapter 03 “发展期”：1966年-1975年

1965 年后的十年，属于日本漫画的“发展期”。

《周刊少年 Magazine》上连载的《巨人之星》和《明日之丈》都是当时的作品代表。《明日之丈》是棒球题材的作品，讲述了充满血泪汗水、混合沙土与伤痕在神圣的球场上创造光荣历史的青春故事，可算运动类漫画的先驱，掀起了运动漫画的最高潮。《明日之丈》讲述的是不良少年因为拳击不断燃烧青春的故事，连载时引起非常震撼的社会反应，因为漫画中的人物死亡，读者们还在现实中为他举行丧礼，震惊一时，可见得这漫画在当时的感染力。这是一部运动励志漫画中非常杰出的作品，至今也仍是日本漫画史上最具代表性的名作之一。

这个时期的作品开始着眼于日常生活中的细节描绘，把视线放到了描写少男少女的成长奋斗过程中。由于故事内容都来自少年读者身边，所

以极受他们的欢迎。此后日本漫画的读者也从小学生扩展为高中生、大学生，以及各阶层的青年，很大程度上扩宽了漫画的受众群体。

1969 年，藤子 · F · 不二雄创作了《哆啦 A 梦》，聪明可爱的叮当猫迷住了大小孩子们，后被制作成动画片。《哆啦 A 梦》曾经对中国也产生了很大的影响，中国不少儿童文学作家和漫画家曾受到这部漫画作品的影响。不仅如此，《哆啦 A 梦》在 2002 年被《时代周刊》评选为亚洲英雄；2008 年 3 月成为日本首任“动漫文化大使”；2012 年 9 月 3 日诞生 100 周年纪念，正式注册成为神奈川县川崎市特别市民；2013 年 4 月 5 日加入东京 2020 申奥委员会，成为首位申奥特殊大使，这些都体现出这部作品在全球各地具有极大的知名度和影响力，并且这种影响力持续至今也未见消退。

集英社 1968 年创办了《周刊少年 Jump》，连载了《Harenchi 学园》《一条汉子小子大将》《硬头皮的精神 Gaeru》《厕所博士》《武士巨人》等作品。到 1971 年，发行销量突破 100 万本，并发掘出一批新漫画家。Jump 的作家具有老一辈漫画家所不具备的幽默与想象力，使人们感受到新鲜的时代气息。




←集英社 1968 年创办的《周刊少年 Jump》为漫画业注入一股新的活力。图为《周刊少年 Jump》创刊号封面。

和少年漫画相对应，当时的少女漫画也绽放出不可忽视的光芒。正统少女漫画中，较突出的有高中学生里中满智子的处女作《娜娜和丽丽》、情节剧名家细川知荣子的《帕莉子别哭》，擅长写爱情剧的西谷样子的《玛丽 · 露》，还有弓月光的《第一次体验》等作品，开拓了少女漫画新的题材。在少年漫画肥沃的土壤上，少女漫画迅速赶超上来。1972 年，池田理代子在周刊《玛格丽特》上连载以法国大革命为背景的浪漫历史剧《凡尔赛的玫瑰》，以其严谨的历史考证和曲折的故事情节获得巨大成功，并被改编为 TV 动画、真人电影以及舞台剧，是 70 年代最受关注的漫画作品之一，把少女漫画推上了高峰。



↑以法国大革命为背景的浪漫历史剧《凡尔赛的玫瑰》把少女漫画推上了高峰。

萩尾望都的《11 个人》描绘了 11 个人一开始因为互相怀疑而反目、但在非常事态中为了跨过难关不断培养信赖关系的过程，作品发表的时候不仅成为少女漫画中的罕见之作，甚至给本格科学幻想类的漫画作品都带去了冲击，缜密的设定和充满魅力的登场人物、以及紧张感十足的剧情构成都具备了很高的完成度和影响力，是当时不可多得的一部优秀的“科学幻想冒险”类漫画作品。

这个时期的漫画为了适应迅速发展的需要，故事中相当大的成份是由其它领域的作家来完成的。比如以漫画脚本为职业的尾原一骑、小池一夫、牛次郎等人。漫画质量的提高，与他们的实力有很大关系。这样的行动进一步扩大了漫画的市场占有率。



# “成熟期”：1976年-1985年

1975 年后的十年时间中，日本漫画进入了“成熟期”。

1976 年，少女漫画的经典代表作《王家的纹章》（早期译名为《尼罗河女儿》）开始连载，在细川知荣子及其妹妹的坚持创作下连载至今，成为少女漫画界最长寿的作品之一。作品里充满时空交错的旧悬念设定、宏大的历史背景、浪漫缠绵的爱情，以其宏大的作品世界吸引了众多读者。



↑《王家的纹章》以其宏大的作品世界吸引了众多读者，同时也是少女漫画界最长寿的作品之一。



←《玻璃假面》开创了演艺题材的先河，与《王家的纹章》并列为日本早期两大经典少女漫画。

1977 年美内铃惠的超长篇《玻璃假面》开始连载。该作品开创了少女类演艺题材漫画的先河，在日本有“女演员圣经”之称。这是一部罕见的长篇故事，作者以极其认真严谨的态度，倾注激情地创作出这部作品，连载十几年不衰，与《王家的纹章》并列为日本早期两大经典少女漫画。

同年，《周刊少年 Jump》和《周刊少年 Champion》发行数量达 200 万本，周刊少年杂志的推定发行金额突破了 500 亿日元，在此期间各大书店开始专门开设了漫画刊物的销售区域。1978 年，漫画单行本、杂志的总销售金额为 1836 亿日元，占出版物全体的比例扩大到 15%。漫画消费速度上升，为对应这样一个风潮，东京创立了以漫画收集、保存为目的的“现代漫画图书馆”。

1978 年大岛弓子的《绵之国星》开始连载，引起了巨大反响。作品以一只拟人化的小猫的视角，生动地传达出了对于人生的感悟，其思想性给当时的漫画界带来很大冲击，受到各方面的好评并获得讲谈社漫画赏。

1979 年，《银河铁道 999》动画播出引起的热潮再次说明了漫画的巨大影响力。借由此次机会和漫画作品的合作企划增多，进一步扩大了漫画

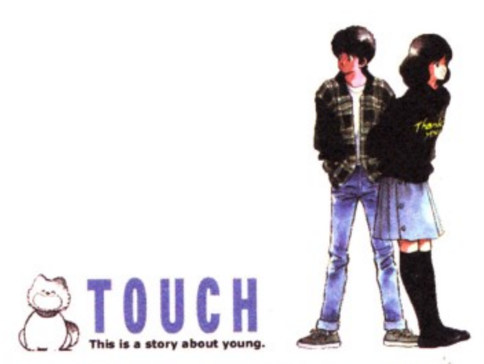
Annotation
## 名词注释

《银河铁道 999》：故事藉由主角搭乘 999 号银河铁道，经由一个个星球不同的文明相貌，表达作者不同的观点及感想，这在当时他们那一辈的作家像手冢治虫等人常用的手法：短篇的故事表达出很深刻的观察。1979 年，此部作品的第一个剧场版在日本上映，在日本引起一波动画热潮，日本动画走向成熟，并增加了漫画和动画、电影等媒体的相互合作，扩宽了漫画在市场的影响范围。

家活跃的领域。同年，青年向漫画杂志《Young Jump》创刊，创刊号的出售也一度成为社会话题。

这就是 1976-1980 的"第三次漫画热潮"。漫画的人气趋于稳定，漫画进一步跟动画表现结合起来，对于漫画进行二次、三次利用的手段也浮现出基本模式。这些动作使漫画作品跨越了媒体的限制，跨领域合作的战略正式形成。这些现象同时也刺激着漫画家，使他们的专业素质得到了大幅提高，漫画的创作题材也得到了大幅拓展。一大批漫画家和他们的作品开创了日本漫画的一个新纪元，呈现出不断增长的绝好趋势。

到了 1981 年，第三次漫画热潮稍退，然而在此时，《棒球英豪》的出现又再次引发关注。以高中棒球和恋爱两种题材为主轴的故事，让本作既能归类于少年漫画、又可以归类于少女漫画，获得了极为广阔的受众群体。在安达充、高桥留美子为首的一批作家的影响下，恋爱物语为主题的漫画开始盛行，而以恋爱物语为主打的《周刊少年 Sunday》也迎来了全盛期。



↑《棒球英豪》以高中棒球和恋爱两种题材讲述故事，同时获得了男性和女性读者。

1984 年，漫画杂志的总发行数量突破了 10 亿部，漫画单行本的销售额达到 1000 亿日元（约合 70 亿元人民币）。其中，《周刊少年 Jump》在这一年同时连载了《阿拉蕾》《筋肉人》《北斗神拳》等超高人气作品，同年年底连载了《龙珠》，使得杂志的年末最终号超过了 400 万部，一跃成为同行中的领军刊物。





## Chapter 05 "繁荣期"：1986年-1995年

进入 20 世纪 80 年代后半期，由于日本儿童人口数量增加的影响，漫画产业焕发出新的活力。漫画的市场规模为 3260 亿日元，尤其是女性漫画急速成长，集英社发行的少女漫画杂志《RIBON》销量增加到 200 万部。

1986 年，讲谈社、集英社、小学馆三家杂志社的市场占有率达到 71.4%，漫画产业的垄断现象变得严重。垄断现象最为严重的就是少年漫画周刊《周刊少年 Jump》，杂志拥有着 80 年代前半期开始连载并积累起人气的《筋肉人》（1979）、《北斗神拳》（1983）、《龙珠》（1984），以及 1986 年一经推出就引发热潮的《圣斗士星矢》等作品的连载，包括动画化取得的巨大成功，引领着日本少年漫画的主流。随着 1987 年小学馆的人气低迷，少年志整体行情下滑，《周刊少年 Jump》凭借着前几年积累下来的人气发行量不减反增，达到 430 万部，一跃成为日本漫画业的霸主。



↑《龙珠》获得的超高人气使《周刊少年 Jump》的销量突破记录，一跃成为同行中的领军刊物。

之后，由日本经济新闻社出品的《漫画日本经济入门》一书，进一步扩大了漫画在娱乐产业所具备的独一无二的影响力。

漫画行业继续实施着目标群体由幼儿到中年

人多样化的发展道路，进入了群雄割据的时代，少年杂志、少女杂志持续低迷状态的同时，青年杂志却呈现出极好的发展势头。1995 年，日本漫画的销售行情达到顶峰，随着时代的变化，漫画涉及的领域越来越广泛，杂志发行数量大幅增加，衍生出各种各样的情报类杂志和综合性杂志。其中，有为了迎合读者不同的爱好而创立的专门漫画杂志，也有不区分性别年龄，意在“无界限化”的杂志也在增加。日本漫画界出现了百花齐放的“繁荣期”，漫画家更加注重自己个性的张扬。




## “新时代”：1996年之后

1996 年以后，日本受到少子化的影响，少年、少女漫画出版物出现大幅度滑落，同时，网络、电子产品等新媒体的普及对实体杂志产生冲击，许多漫画杂志被迫休刊、停刊。

就漫画作品本身而言，日本漫画近年来的状况是内容按读者群体越来越细分，产生的直接负面影响就是容易得到一部分人的喜爱，但是少有像以前那种适合全国民看的漫画。

在这个时期，日本漫画业开始寻求新的出路，于是，把目光放到了新媒体。

同人志、网络漫画（在互联网上连载的漫画）等新兴文化开始发展，扩大了作者资源的同时也满足了读者的需求。从技术层面看，漫画与电影动画、电视动画、电子游戏和电脑网络游戏等相互渗透、相互链接的频率更高，漫画的表现方式越来越多样化，漫画文化也走向一个新的道路——形成了具有科技艺术综合交融特点的社会大众传播媒体。到 2004 年，日本国内电影院上映的动画片约 81 部，电影票房、电视动画和录像带等的发行呈现良好势头，从而带动着漫画出版业又重拾上升趋势。在这个全新的时代，日本拥有着漫画作品广泛的社会基础、运行良好的产品开发投资模式、顶尖级的漫画大师和相关机构、政府的支持，在这些基础上，日本致力于用新技术打造新文化产品，使得它从一个产品制造大国，转向一个文化产业输出大国，必定成为新时代的领跑者。



←进入新时代，同人志、网络漫画等新兴文化开始发展，扩大了作者资源的同时也满足了读者的需求。

**Annotation 名词注释**

新媒体：即新的技术支撑体系下出现的媒体形态，具体来说就是以数字信息技术为基础，以互动传播为特点、具有创新形态的媒体。可以对大众同时提供个性化的内容，让使用者间可以同时进行个性化交流。新媒体包含了数字杂志、数字报纸、数字广播、手机短信、移动电视、网络、数字电视、数字电影、触摸媒体等。新媒体的普及对漫画界寻求新兴发展产生了巨大影响。

# 特点

众所周知，日本对漫画文化的重视与开发由来已久，在发展漫画产业同时，日本不忘将这种颇具穿透力的漫画文化在广度上和深度上向世界推广。而日本漫画能够具有如此强大的吸引力，是来源于它独有的特点。




## 表现多样

### 画面规则

日本漫画基本由格、登场人物、背景、文字气球、音喻、漫符、台词和其他元素构成。其中，登场人物的言谈和思考内容以文字形式记录在文字气球中，被称为对话框；拟声词以手写字体形式表现，这些都是日本漫画独有的特色。

←日本漫画的阅读顺序一般是从上往下，从右至左；在同一格中阅读文字气球中的文字也是从上往下，从右至左。

其次，日本漫画的阅读顺序（格的排列）一般是从上往下，从右至左（同一行中）；在同一格中阅读文字气球中的文字也是从上往下，从右至左。这和传统日语文字的排列顺序相一致。虽然多数出版商在出版日本漫画外文版时保持了这种风格，仍然有一些外文出版商把漫画的阅读方向改为从左至右，这样的作法可能会违背原作者的意图，有时也会造成完整的图片（如覆盖两页的格）断开的情况。

### 构成元素

日本漫画种类繁多，令人眼花缭乱，然而无论是多复杂迥异的作品，都拥有着共同的元素，正是这些元素的排列组合，再串联起一根无形的线索，才形成了多种多样的漫画作品。

**Annotation**
**名 词 注 释**

**日式漫画**：指具有日本特色的漫画表现形式，如人物身体和四肢比较接近真人，头和眼睛比较大，鼻子和嘴巴比真人小，年龄大多设定在青少年阶段。日式漫画并不局限于日本漫画，在华人地区、韩国、东南亚和欧美等地区也有许多和前者风格相近的作品。日式漫画的风格十分独特，强调对于线的处理，其故事情节以及分格的设置与其他漫画有较多区别。

### (1) 美少女

可爱的美少女是吸引观众或读者的元素之一，大多数的漫画中美少女都是重要的角色，在故事铺展中多从少女的视角来看待周围的生活，内容和画风上浪漫唯美，且多数以爱情为主题，作品大多拥有少女情结，唯美主义、美型、恋爱或者女性向。同时在宅男中拥有超高的人气。代表作有：《NANA》《轻音少女》《学生会长是女仆》《S.A特优生》《梦色糕点师》《蔷薇少女》《守护甜心》《爱丽丝学园》等。



↑美少女是吸引观众或读者的元素之一，大多数的漫画中美少女都是重要的角色。

### (2) 美少年

帅气的美少年是非常吸引人的，许多女孩子就是因为一部作品的男主角很帅而喜欢上了这个漫画。其中较有代表性的作品有《家庭教师》，作品中出现的男生无论老少中青都是帅哥，类型齐全，引发了除作品以外另一波关注热潮。其他充斥着美少年的作品还有《Code Geass 反叛的鲁路修》《吸血鬼骑士》《网球王子》《黑执事》《钢之炼金术师》《东方八犬异闻》《K》《新撰组异闻录》等。



↑帅气的美少年是非常吸引人的，常常为作品吸引来众多女性读者，带来更多的人气。

### (3) 宠物

宠物是人的朋友，更是漫画作品中不可缺少的组成元素。放眼望去日本漫画作品中，十有八九都随身携带着一只宠物，而且多数都活泼可爱，既为作品带来温馨的气氛，有的宠物还被设计成为作品里的保镖。《宠物小精灵》《数码宝贝》等更是整部作品都以宠物为主打，讲述宠物和人类之间的相处。其他比如《银魂》中的定春、《海贼王》里的乔巴、《妖精的尾巴》里的超越者们、《青之驱魔师》里的猫又等。



↑宠物是漫画作品中不可缺少的组成元素，活泼可爱的宠物为作品带来温馨的气氛。

### (4) 特殊能力

超能力十分神奇，也是日本漫画中重要的构成元素，在不同类型不同题材的作品中超能力者获得极高的出镜率。如《Code Geass 反叛的鲁路修》里的 Geass；《僵尸借贷》女主角拥有的死神之眼可以看到人颈上预示死亡的黑色圆环，“活死人”们拥有硬化灵体的能力；《凉宫春日的忧郁》里面的超能力者古泉一树。《闪灵二人组》里面两个主角各自有着不同的超能力，其他人也有不同的超能力；《魔法禁书目录》中的各人也有自己的超能力；《黑之契约者》中所有被称作“契约者”的人们也有着各自不同的超能力；《家庭教师》中黑手党的各位都有戒指和匣子；《守护甜心》，只属于自己的甜心可以让主人拥有变身的超能力（个别除外）；《夏目友人帐》中的夏目，能够看到妖怪，而且拥有强大的妖力，可以封印妖怪；《驱魔少年》中的驱魔师，《绝对可怜》

中的ESP，《爱丽丝学园》中的爱丽丝能力者有爱丽丝的超能力等。



* 超能力是日本漫画中重要的构成元素，在不同类型的作品中超能力有不同的表现方式。

(5) 战斗

战斗是日本漫画一般不可缺少的，尤其是在热血青春的少年漫画中，战斗更是体现男子汉气概的一种方式，当然，战斗也不一定是打斗，许多情况下以下棋、赛车、四驱车、篮球、棒球等运动方式进行决斗，拼搏的不是武力取胜，更多的是为了表现坚持不懈的信念。最主要的作品有《棋魂》《灌篮高手》《龙珠》《火影忍者》《死神》《海贼王》《家庭教师》《钢之炼金术师》等。




* 有些日本漫画会把反派角色打造得非常有魅力，人气甚至会超过主角，比如《死神》里的蓝染。

(6) 对手

有竞争的故事就有反派角色，反派角色造成了故事的波折使故事更具悬念。反派角色也是漫画作品中一个重要的角色，甚至可以说正是有了反派角色，才有了主角。比如，《名侦探柯南》中的黑衣组织、《宠物小精灵》里的火箭队三人组、《钢之炼金术师》中的人造人。有时候日本漫画会把反派角色打造得非常有魅力，人气甚至会超过主角，比如《死神》里的蓝染。

(7) 感情

感情是人类生活不可缺少的，通常是友情、亲情、爱情。更是漫画作品中必不可少的元素。日本漫画对于其他的元素都是根据需要选择其一，但是只有感情这个元素任何一部作品都必须具备。例如《海贼王》中伙伴之间的友情、穿插的亲情；《名侦探柯南》里简单而真挚的爱情；《魔卡少女樱》里的竹马之情、兄妹之情等；《TOUCH》里清新而深刻的恋爱之情，以及生离死别的亲情……

## 创作技法

日本漫画在表现方式上的特点还体现在其形成行业定律的创作技法。和现世生活不同，漫画中的世界绝大部分是虚构的，一些既定的常识在漫画世界中是行不通的，其中，日本漫画在发展过程中就形成了一套原创物理定律，成为日本漫画在表现方式上的又一大特点。

技法特点其一是“身体变形”，日本漫画对身体变形的创新颠覆了人们长期以来对绘画作品的常识，比如人的身体可以像波浪一样扭曲摇摆，表示代表惊吓、无聊或挑衅；由于受到惊吓或倒楣运，身体整个变成苍白色；跌倒代表冤大头、荒谬或出乎意料；石化代表尴尬或惊吓，严重时还会出现“裂缝”……

其二是“漫符”，就是漫画符号的简称，指以符号、背景来体现人物的心理或情绪，是日本漫画区别于其他漫画最大的表现特点，比如：汗——出现在额头或后脑边，表示惊讶、愤慨或困惑；血管——出现在额头或拳头，代表愤怒；黑线——出现在脸颊或眼睛下方，代表尴尬；怨气——出现在身体周围，代表心里的种种不满；尖锐强光——出现在身体周围，代表愤怒或激动；SD——Super Deformed的缩写，身体变成五短身材，通常是用在喜剧成分的短篇故事中。

另外，日本漫画中对于脸部表情的刻画也是非常细腻丰富的，衍生出不少夸张和搞笑的表现方

式。流鼻血——代表性兴奋；“·”型眼（豆豆眼）——代表尴尬、担忧或惊讶；O型眼、嘴——代表尴尬、愤怒或惊讶；闪光眼——代表猜疑、愤怒或耍心机；一型眼——代表无聊、舒适或疲倦；眼睛或瞳孔消失——代表尴尬、惊吓或不舒服；拟真脸孔——代表惊吓、愤怒或耍心机，通常是用在黑色幽默中。

这些特点在漫画的阅读过程中显而易见，现在中国及其他国家地区已经把这些技法引进，普及到绝大部分漫画作品当中，但是从根本上来说创建了这些规则的是日本。



↑黑线出现在脸颊或眼睛下方，或出现整张黑脸，代表尴尬、无语等情绪。

正是有了这些特点，保证了日本漫画的作品质量在一个相当高的层次，漫画家在这个基础上能够更加专业化、系统化地创作，发挥出更大的特色。日本漫画也因此具备其独一无二的特色，闻名世界。

## 绘画风格

日式漫画的风格十分独特，强调对于线的处理，其故事情节以及分格的设置与其他漫画有较多区别。

日式漫画的人物身体和四肢比较接近真人，头和眼睛比较大，鼻子和嘴巴比真人小。日式漫画向来不刻意描绘人种特征，有时连性别也难以分辨。年龄大多设定在青少年阶段，因此脸的轮廓和皱纹相对较少。另外，日式漫画里的人物通常具有异于常人的人格和情绪表情，请参见动画物理学。

这些设定在ACG作品已成为一种公认设定，其起始于手冢治虫的作品。这种概念到1980年代至1990年代正式成行，2000年代开始走向国际化。




# 针对性强

除了作品本身的质量保证外，日本漫画还有着非常强的针对性。日本漫画分类主要为两种，一种是按照读者群的年龄和性别进行分类的，可分为幼年漫画（以6～11岁的儿童为主要读者对象的漫画，内容简单易懂，如《哆啦A梦》《樱桃小丸子》等）、少年漫画（以6～18岁的少男为主要读者对象的漫画）、少女漫画、女性漫画（以超过20岁的女性，尤其是家庭妇女和白领女性为主要读者对象的漫画），如：《会长是女仆》。青年漫画（以18～25岁的青年男子为主要读者对象的漫画，有着更多成人化的元素，内容多表现上班族和大学生生活）等。

另一种是按照作品的题材来进行更加细致的分类。例如：讽刺漫画（以讽刺现实社会为目的的漫画）、学习漫画（以传授知识为目的的漫画）、幽默漫画（以搞笑为目的的漫画）、恋爱漫画（以恋爱为题材的漫画）、体育漫画（以体育运动为




↑日本的书店里按照漫画的受众群体和类型进行分类摆放，方便读者阅览。

题材的漫画）、校园漫画（以学校为舞台和学生生活为中心的漫画）、料理漫画（以烹饪、厨艺为题材的漫画）等。其他还有推理漫画、音乐漫画、战争漫画等。



## 社会包容

漫画在日本国内作为一大娱乐项目受到民众的喜爱，在日本目所能及之处的人无论年龄性别都多少受到漫画的影响，漫画出版物在日本有着跨度非常宽广的受众群体。论漫画在社会的普及程度，日本可以说是世界第一。

日本社会对于漫画的包容明显高于其他国家，这也是日本漫画能形成今天漫画产业局面的一个很重要的原因。

日本漫画从 20 世纪 40 年代后期不断发展，到了 90 年代的鼎盛时期，漫画出版物几乎占图书出版总量的一半，迄今仍保持三分之一的高比例，这是日本漫画最突出的特征。在日本漫画市场中，成人漫画和电影等一样是最主要的娱乐方式之一。

日本漫画市场的品种包罗万象，有适应各种年龄和性别层次的漫画作品。这种多样性得益于 20 世纪 60 年代“反传统文化”的胜利。二战后，美国、法国及日本的青年运动和青年主导文化的思潮导致了日本青年漫画市场的出现，并成为市场的主导。

日本漫画的多样性是膨胀的新生代在青年文化思潮运动中带来的附属产物。青年漫画出现后的一个积极结果是，日本青年人继续阅读漫画，而没有像其他国家那样开始摒弃漫画。漫画伴随着日本新生代的一生，直至垂暮之年。与此同时，日本漫画市场的整体结构也在 20 世纪 70 年代和 80 年代发生了变化。

1946 － 1949 年是日本战后第一次出生高峰期，这一时期降生的一代人因其密度大而被称为“团块世代”。他们都是在电视机前长大的，又属于“视听世代”，他们和上代的“铅字世代”不同，对图像读物有着自然的偏好。这一代人随着年龄的增长，把漫画带进了大学，带进了社会。“团块世代”和他们的弟弟、妹妹们，进而包括他们的子女们，形成了庞大的漫画读者群，从而奠定了漫画文化不可动摇的社会地位。

日本漫画的发展在社会上是没有断层的，存在着各种年龄、性别、文化的和多层次的需求，各式各样的漫画也就相应地培养了起来，漫画在如此宽松的环境内才得以充分发展。



↑日本社会对于漫画的包容程度明显高于其他国家，图为日本海贼王主题公园。



## 政府支持

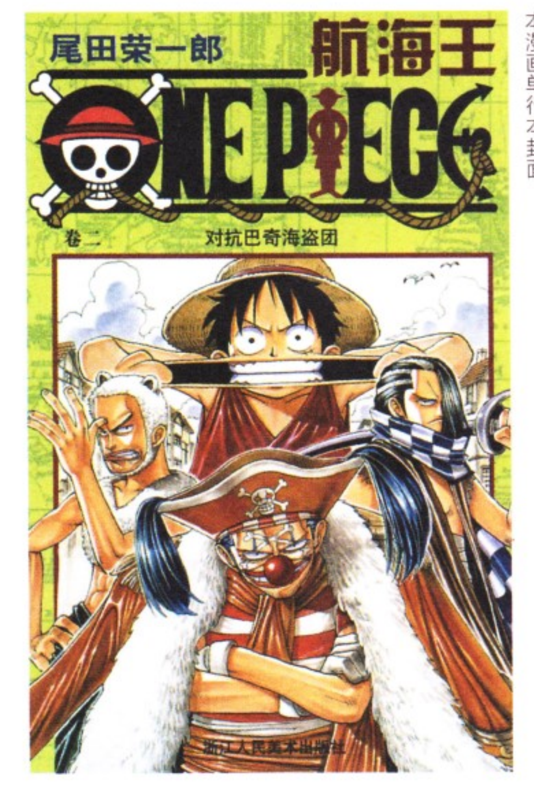
为了扩大漫画产品在国际上的销路，加大传播日本文化的力度，日本政府以及东京都政府都在对日本的漫画产业实施支持和扶植政策。日本政府不但将两者作为一项重要的出口产业，而且

还将其作为一种独立的文化来培养，在政策、资金和组织上都给予极大帮助。

日本外务省还决定利用"政府开发援助"中的24亿日元"文化无偿援助"资金，从制作商和发行商手中购买其产品的出版权，并将这些购来的漫画无偿提供给那些无力花费巨资购买的发展中国家，让他们的观众和读者有机会去欣赏日本漫画。

日本政府此举不但有推动经济发展的目的，同时也有力图通过漫画向海外推广日本文化和政治的目的。2006年，日本提出开展"漫画外交"，通过推广日本的漫画书，赢得各国民众的心。他在《文化外交新设想》的演讲中说："你们所做的事情已经抓住了包括中国在内的许多年轻人的心，这是我们外务省永远也做不到的事情。"

政府方面的重视无疑给已经发展起来的日本漫画，进一步拓宽了发展的道路！




←日本政府强力支持漫画作为独立文化出口，图为中国引进的日本漫画单行本封面。

## Chapter 05 产业化发展

资料显示，日本通过漫画、动画和网络游戏三者的商业组合，年营业额超过90亿美元。而整个日本动漫产业的年营业额更是高达230万亿日元，已经成为了日本第三大产业，广义动漫产业已经占日本GDP十几个百分点。根据日本贸易振兴会公布的数据，日本2003年销往美国的动画片以及相关产品的总收入为43.59亿美元，是日本出口到美国的钢铁总收入的四倍。漫画、动画、音像制品和特许经营的周边产品，在日本已经形成了一整套产业链，推动着日本经济的发展。

漫画产业的触角延伸到日本的各个经济领域，其中包括动画、游戏、广告、影视、旅游、服装乃至建筑等多项产业。著名的新制度经济学家青木昌彦认为，日本正处于自明治维新以来又一次伟大历史转折中，其结果是在日本出现了漫画、动画、娱乐等一系列超过汽车工业的赚钱产业，"日本正在借助新文化产业的兴起尝试一种渐进式的经济转型"。

# 分类

日本漫画有着非常强的针对性。日本漫画分类主要为两种，一种是按对象的年龄和性别进行分类，另一种是按照作品的题材来进行分类。这样细致的分类使日本漫画的技术越来越高，画面表现在细节上也越来越精美。



## 按对象分类

### 儿童漫画

儿童漫画又叫做幼年漫画，是面向学龄前儿童及小学生创作的漫画类型。在儿童漫画中也细分为男生向和女生向。

在日本方面，除了《哆啦A梦》和《樱桃小丸子》之外，多数儿童漫画无法像其他类型的漫画那样，在历史上留名。有些针对成人或青少年读者的漫画改编动画后，逐渐变成儿童向路线（比如《蜡笔小新》和《Keroro军曹》）。除了上述者之外，大部分的儿童漫画是为了配合商业产品而改编的，像是《SD钢弹》《弹珠超人》《神奇宝贝》和《闪电十一人》等。




↑一部分针对成人或青少年读者的漫画改编成动画版后，逐渐变成儿童向路线。

#### 历史

1945年之后手冢治虫开始创作与当时社会流行不相符的儿童漫画，以小孩子为主角、讲述幻想的故事，内容生动活泼，充满幽默、机智的童趣。其中，《新宝岛》的问世震撼日本全国。到20世纪60年代后半期，随着电视在日本家庭的普及，改编为动画版的《铁臂阿童木》成为人尽皆知的作品，成为日本第一部动画。手塚治虫的出现带动了儿童漫画的流行，出现了不少优秀的儿童漫画作品，如赤冢不二夫的《小松》、藤子不二雄的《哆啦A梦》等。这个时期的儿童漫画大多以小学生为作品的主角。




↑儿童漫画的内容、构图大多都简单明了，色彩鲜艳明亮，人物形象可爱。

90年代泡沫经济时期之后，漫画作品中的英雄人物开始由小学生转向初中生和高中生，以小学生为主角的作品变少，这时，藤子·F·不二雄和《Korokoro Comic》杂志却反其道而行，创造了身份是小学生、但却拥有与年龄不相符的早熟思想的角色。同一时期，女生向的儿童漫画也开始以较为年长的角色为主角。



↑幼年漫画中男生向的作品特征在于搞笑作品占的比例更大，如《Keroro 军曹》。

### 特点

· 页数、分格数少；

· 内容简单明了；

· 因为学龄前儿童还未学习汉字和外语字母，所以作品中出现汉字、字母（英语、罗马字等）等文字的时候必须用假名来标注（字母以片假名标注）；

· 幼年漫画中男生向的作品特征在于搞笑作品占的比例更大，其他的特征和一般少年漫画几乎一样；

· 而女生向的幼年漫画和以高中女生读者群体的少女漫画相比较而言，故事情节更明快和短小，画风更偏向于大眼睛的可爱形象。

### 杂志

刊登男生向儿童漫画的杂志主要有《Korokoro Comic》《Kerokero S》，而刊载女生向儿童漫画的杂志主要有《Ribon》《Ciao》《Nakayoshi》，其中《Ribon》的内容在同类刊物中最接近成人化，读者的平均年龄较高。

### 代表作品

《铁臂阿童木》《哆啦 A 梦》《樱桃小丸子》《Keroro 军曹》《神奇宝贝》等。

## 少年漫画

少年漫画是指以青少年为主要读者对象的漫画，其他的读者群体也非常广阔，有许多的儿童和少女，甚至成人也是少年漫画的忠实读者。一般内容以打斗、冒险为主，大部分主人公都为一个目标努力奋斗，讲述主人公的战斗和成长过程，其他还有以运动题材、恐怖题材、大量出现未来世界的发明和制造的科幻题材的作品，此外，还能经常看到搞笑题材在少年漫画中的流行。另一方面，一部分读者支持少年漫画中作为少女漫画支柱的恋爱要素也应该伴随着主线故事出现。无论题材如何，少年漫画一直都是以“努力、友情、胜利、热血”为主题。而近年的少年漫画更有“主角不死论”“主角威能”的风气，成为了读者们揶揄的对象。



↑少年漫画往往伴随着不同题材出现，如《银魂》就融合了大量搞笑元素。

### 历史

少年漫画在 1960 年代中期是适合男子中小学生阅读的漫画，不过从 1960 年代末开始扩大读者层，适合高中生以上年龄层的作品增多。从 1990 年代开始，青年漫画的读者层逐渐扩大的缘故，

**Annotation 名词注释**

高桥留美子：作为女性漫画家在少年漫画领域取得极高成就。1978 年发表第一部代表作《福星小子》。1987 年开始连载其作品中商业性最强、传播最广的漫画《乱马 1/2》，在《周刊少年 Sunday》上连载近 10 年，取得巨大成功。1996 年，高桥留美子的新作《犬夜叉》开始连载，并由著名的 SUNRISE 动画公司改编成动画后，获得持久不衰的人气。

少年漫画专门适合孩子的作品占的比重也相应扩大。近年来，随着《海贼王》的漫画销量突破日本第一的记录之后，少年漫画成为漫画业发行数最高的领域，站到了风口浪尖，社会对少年漫画的限制和批评也越来越多，比如暴力、血腥、黑暗等元素常常成为社会讨论的话题。尽管如此，少年漫画仍然在市场中占据着重要分量，吸引着大批少年读者，不仅如此，女性读者也渐渐增加，甚至还出现了许多 20 岁以上喜好少年漫画的人。



↑《海贼王》的漫画销量突破日本第一的记录之后，少年漫画成为漫画业发行数最高的领域。

少年漫画家大多是男性，但是 1980 年代高桥留美子的出现，开始出现女性漫画家著作少年漫画的现象。同时，从 1980 年代开始，女性漫画家取男性笔名成为少年漫画家的情况也有所增加。

### 特点

· 表情明显，不讲究服装、装饰等细节。

· 常出现打斗画面，以拟声字或效果线加以强调动感，在此会绘制得特别仔细。

· 主要女性角色身材姣好。

· 多数人物角色符合人体比例的面貌与身材。

· 较少用气氛网点，多为涂黑。

· 常常被翻拍为动画、电影。

· 充满热血角色，有爆发力的人物。

· 在市场上较为普遍。

· 剧情内容多元，友情、推理皆有。

### 杂志

刊登少年漫画的杂志主要有《周刊少年 Jump》《周刊少年 Sunday》《周刊少年 Magazine》《周刊少年 Champion》。

### 代表作品

《海贼王》《火影忍者》《飞轮少年》《钢之炼金术师》《青之驱魔师》《全职猎人》《灌篮高手》《幽游白书》《龙珠》《犬夜叉》《家庭教师》《驱魔少年》《浪客剑心》《死神》《网球王子》《圣斗士星矢》《银魂》《名侦探柯南》《棒球英豪》等。



↑少年漫画中人气极高的几部作品都充满热血角色及有爆发力的人物。

## 少女漫画

传统是指以小学生到高中生的少女为主要读者对象的漫画，实际上在其作者和连载的杂志增加后，有针对 6-12 岁的女童和 18-25 青年少女的作品，绝大部分少女漫画家为女性。

情节大部分以豪华绚烂的爱情故事为主，现在的少女漫画经过不断演进，一部分也适合拥有少女情怀、唯美主义或者一切喜欢恋爱类漫画的人。这类漫画没有明确的界限，不以故事类型、绘画风格或是情节而分。大多都是纯真而美好的故事内容，在画风上也比较偏向于完美化，故事主人翁多是俊男美女。而多数渲染的都是浪漫理想的爱情故事。少女漫画和其他漫画不同，有数量极为庞大的类型和风格，仅仅当出版商想要将某个漫画面向年轻女性发行时，就称之为少女漫画。

### 历史

最早的少女漫画是手冢治虫在 1953 年少女杂志上连载的《蓝宝石王子》。手塚治虫表示这是一部“面向女孩子的作品”，首先提出了漫画应该区分读者性别进行创作。他的出现使漫画出现了少年漫画和少女漫画的区分，以致后期衍生出

更多的分类。这部作品启发了一些作者去画面向少女的漫画。这些作者大都是女性，她们比男性作者更了解女读者的心理，更愿意推进少女漫画市场的发展。

20世纪中叶，准确说是1963年前后，已经在日本发展了十几年的新漫画中终于有了真正意义上的少女漫画分支。不同于以前由男性作家绘画的类少女作品和极少量女性创作的作品，一直附着在男性向漫画基础上的为女性服务的漫画开始迈出真正意义上的步伐，小学馆、讲谈社、集英社都陆续推出了自己的少女漫画专刊或者别册。



↑近代被赞誉为“第一部富有哲理的少女漫画”的《东京巴比伦》，出自于CLAMP的笔下。

然后在昭和41年（1966年）后的几年中，日后被称作「昭和二十四年组」的少女漫画家们陆续出现了。近代被赞誉为“第一部富有哲理的少女漫画”的《东京巴比伦》，出于与CLAMP的笔下。虽然只是CLAMP的早期作品，但因为直面并揭露了当时日本泡沫经济下的种种社会弊端和阴暗面，也被成人所接受。

### 特点

·画风华丽：人物美型，背景奢华，描绘非常细腻，将很多精力放在服饰的细节上。

·构图唯美，非定型、斜向分镜为主，表现出多元复杂的情绪、漫游奇幻长河。

·善用点画、方格以及蛇纹线，前者表现唯美浪漫、衬托情调；后者则表达诡谲情绪、衬托另类气氛。

·主角多半都是俊男美女。

·大多都是纯真而美好的故事内容，尤其偏向于渲染浪漫理想的爱情故事，在画风上也予以美化。较少描写“丑陋”的东西。

·故事皆符合少女情怀总是诗的心理。梦幻而又炫目，强调感情、气氛、心理描写胜过对动作的描述，很少用文字和连续事件，更多的是印象派。



↑少女漫画画风华丽：人物美型，背景奢华，描绘非常细腻，将很多精力放在服饰的细节上。

·原来在日本较少拍成动画、电视剧。但随着台湾电视剧大量改编少女漫画，并取得极大成功后，少女漫画电视剧成功回流日本，并引发日本、韩国、大陆少女漫画改编潮，并出现电视剧早于动画推出的怪现象，如《一吻定情》被台湾改编成《恶作剧之吻》热播后，日本本地才推出动画版。

·早期构成是一群女性漫画家，而非单一个体所成。

### 杂志

《Ribon》《Ciao》《Nakayoshi》《花与梦》《LaLa》《Betsu Hanayume》《LaLaDX》《Cookie》《Chu Chu》。

### 代表作品

《少女革命》《凡尔赛玫瑰》《玻璃假面》《美少女战士》《不可思议游戏》《花样男子》《守护甜心》《百变小樱》《NANA》《王家的纹章》《东京巴比伦》《圣传》《地狱少女》《吸血鬼骑士》。

## 青年漫画

青年漫画主要针对比少年、少女漫画的读者年龄更高的层次发行的漫画类型。

曾经主要指面对 18 岁以上、特别是 20 多岁、30 多岁年龄段的男性的漫画，到了现在高中生和女性读者也在增加，青年漫画和少年、少女漫画的界限开始变得模糊。因为作品风格的范围广，所以能够获得较为众多的读者青睐，因此由于刊载杂志数及对象读者层的数量较大，成为在漫画业界中市场极为广阔的一个漫画类型。



↑青年漫画涉及领域较广，存在着一部分深入探讨思想哲学、政治的作品。

青年漫画涉及的题材很多，不仅涉及了少年、少女漫画的领域，还有许多少年、少女漫画不会涉及的领域，与少年漫画相比，青年漫画中夸张和超现实的成分就相对较少，有更多成人的元素，比如大学生、工薪族、失业者的生活，面向社会人士的实践性的事件（在公司的故事等）、本格推理、社会问题、经济等，有少量的科幻、神秘、幻想的题材，甚至还存在着部分深入探讨思想哲学、政治的作品。由于读者年龄层较高，所以对作品中出现的恐怖、格斗、性、暴力方面描写的制约相对宽松，因此，作者获得的创作自由比少年、少女、女性漫画的都要高，从这些领域转型做青年漫画家的人也就多了起来。




←青年漫画被改编为电视剧和电影的比例更大，因此能获得更广泛的读者层支持。

在漫画改编方面，相比于更多改编成 TV 版、OVA 版动画以及游戏的少年、少女漫画来说，青年漫画被改编为电视剧和电影的比例更大，因此能获得更广泛的读者层支持。

青年漫画和成人漫画是两种完全不同的概念，在出版和发行的过程中有着严格的区分。

### 杂志

《Young Jump》《Business Jump》《Afternoon》《Morning》《Young Magazing》等。

### 代表作品

《周刊少年犯之七人》《Monster》《佛陀》《浪客行》《医龙》。

## 女性漫画

又被称为淑女漫画，是指读者群为超过 20 岁的女性，尤其是家庭妇女和办公室女职员为主要读者的漫画。

女性漫画是少女漫画中派生出来的分类，有许多作家曾经创作的都是面向少女的作品，作为少女漫画家积累起人气后转型到女性漫画，因此很多作品都继承了少女漫画的表现技法和语言特



↑《源氏物语》改编自日本古典名著，展现了日本平安朝的风貌及几段浪漫爱情故事。

色，近年来由于画青年漫画出身的作家以及同人活动中出道的作家增多，导致表现手法接近青年漫画的作品也多了起来。家庭、育儿、看护、女性之间的友情、职业、历史、意料、推理、恋爱等都是女性漫画中常见的题材。

#### 杂志

《BE · LOVE》《YOU》《Silky》。

#### 代表作品

《寻找菲比》《源氏物语》《花心牙医》《绿茶梦》。

### 耽美漫画

作为日本现代漫画文化的一大类，耽美漫画越来越受到更多的人关注。耽美的本意是“浪漫、唯美”和 18 世纪哥特文化相同，同属浪漫主义。时而久之，耽美一词被引用到了“Boy’ s love”漫画上，主人公人设美型，女性读者更加喜爱他们。

### 军事漫画

是面向特殊人群，也就是对军事有兴趣爱好，喜爱战争和战争器材武器的读者们所创作的漫画。军事漫画不一定都以战争为题材，更多的是介绍一些武器，或者是充满了火药味的枪战巷战。军事漫画是一种带有灰暗色彩的漫画，他们的主题一般都富有鲜明的政治色彩，带有强烈的阴谋理论，其中少不了军火交易，还有情报机关之间的博弈。

### 成人漫画

面向成人创作的漫画类型，禁止未成年者阅读和购买。作品中对于残虐、暴力、血腥、性的描绘限制较小，和青年漫画有着本质上的区别。




## 按题材分类

### 校园漫画

校园漫画泛指以学校为主要舞台，描绘教师或学生群体故事的漫画。常与“恋爱漫画”“运动漫画”等题材混合使用，在不同的设定中也常常出现奇幻、科幻、搞笑、推理、恐怖等不同的题材。加之由于少年、少女漫画的主人公大多数都处于学生阶段，所以校园漫画在所有题材分类中占据了绝对的优势地位。

校园漫画一般在少年漫画杂志和少女漫画杂志上刊载，但近年来在读者年龄层较高的杂志上连载的机会也有所增加。

校园漫画根据漫画的主人公设定或场景不同，可再细分为多个类型：以一般学生为主角，以恋爱、友情或校园生活琐事作为主要剧情的一般“校园恋爱漫画”或“校园日常漫画”；而“校园热血漫画”以不良少年、暴走族，或者是拥有特殊能力的学生为主角，这类的漫画常描写决斗、飙车的画面，但往往伴随着热血和青春主题；还有以不同寻常的老师为主角的“教师漫画”等。

Annotation
名 词 注 释

暴走族：指的是一群喜欢改装摩托车和汽车的年轻人所组成的集团。一般认为，暴走族是中学的“不良少年集团”的延伸，而当不良少年的首领加入暴走族后，原本的不良少年集团就成为“暴走族”的预备军。此外，暴走族的人际关系范围大多以所出身的学校为中心，因此和该校的不良少年首领有紧密的联系，对于学校内的不良集团带来很大的影响。




←校园漫画泛指以学校为主要舞台，描绘教师或学生群体故事的漫画。

### 代表作品

《百变小樱》《网球王子》《草莓100%》《樱兰高校男公关部》《交响情人梦》《吸血鬼骑士》《爱丽丝学园》《青之驱魔师》。

## 竞技漫画






←运动漫画是以体育运动为题材的漫画类型，大部分作品都以球类运动为题材。

竞技漫画是以体育运动为题材的漫画类型。这类作品十有八九的场景都发生在校园里，所以部分情况下也会把运动漫画归类到校园漫画中。

竞技漫画的题材非常繁多，几乎所有的体育运动项目都可以被创作成为漫画。这些作品根据其描绘的运动项目，大致可以分为两大类：球类漫画和格斗类漫画。

一代人心中的经典之作《灌篮高手》，在日本及其他国家的青少年中掀起一段相当长时间的篮球热潮。此外，还有体操、游泳、田径、轮滑、舞蹈、赛车等项目都是漫画家青睐的题材。正是拥有这么多的运动项目，运动题材作品才能够自成一派，独自在整个漫画作品中占据着一个重要位置。

### 代表作品

《灌篮高手》《棒球英豪》《足球小将》《网球王子》《巨人之星》《棒球大联盟》。

## 搞笑漫画

搞笑漫画，是以恶搞、荒诞、讽刺、语言游戏、段子、黑色幽默、冷笑话等现实生活中无厘头的笑料来组成的漫画，其中有相当一部分是四格漫画。此类作品通过漫画人物作出一些举动或者发表一些可笑的言论来引人发笑，以达到搞笑的目的。搞笑漫画更注重从生活和平常中发掘快乐，以此作为人们工作之外的放松和调节。搞笑漫画比单纯的文字更让人感受到活力和创造力。

近年来，内容主要以故事漫画为主，但是却混合了大量搞笑元素的漫画作品越来越多，无法一概而论。



↑搞笑漫画更注重从生活和平常中发掘快乐，以此作为人们工作之外的放松和调节。

代表作品

《搞笑漫画日和》《日常》《Golden Lucky》《课长一代》。

## 奇幻漫画

奇幻漫画泛指以架空的世界为场景，包含魔法、幻想元素的漫画类型。

日本的漫画最开始是面向孩子发展起来的，因此作品中出现魔法或其他在现世中不可能发生的事情是非常普遍的，所以不能一概而论地将出现这些元素的作品都看做奇幻漫画将其进行单独分类。



↑《妖精的尾巴》讲述了一个充满魔法的异世界，是典型的奇幻漫画。

奇幻漫画大致上还可以分为两类：主流奇幻漫画——往往以拥有独自世界观和历史的架空世界为舞台，与现实世界的历史及风俗的相似性较低，所以也被称为异世界奇幻漫画；现代奇幻漫画——主要以现实世界为舞台，但是却拥有魔术、超自然力量等元素的作品，和主流奇幻漫画相比，与我们生活的世界有更多的相似点。

代表作品

《魔法骑士》《零之使魔》《神奇宝贝》《打工吧！魔王大人》《钢之炼金术师》《吸血鬼骑士》《妖精的尾巴》《圣斗士星矢》。

## 科幻漫画

科幻漫画（SF 漫画）是以科学或假象科学为主题的漫画。



↑大友克洋的《阿基拉》为起点，日本科幻漫画走进了世界科幻迷的视野中。

1930 年代初期，以美国为首开始在报纸上连载科幻作品，当时的代表作品就是《超人》，从此之后科幻作品中的超级英雄的设定变得普遍，逐渐扩展到以宇宙、未来世界为舞台，科幻漫画流行到全世界。

受到美国漫画的刺激，日本也开始出现此类作品，然而科幻题材的漫画成为一大主流是在第二次世界大战之后，以手塚治虫为首、横山光辉、藤子不二雄、永井豪、石森章太郎等人创作的少年漫画中的科幻题材开启了日本科幻漫画的道路。之后，萩尾望都、竹宫惠子等创作的少女漫画中也出现了有关科幻的描绘，作品内容进一步向多样性发展。以大友克洋的《阿基拉》为起点，日本科幻漫画走向世界。如今世界上以美国和日本的科幻漫画最为盛行。

Annotation
名词注释

《搞笑漫画日和》：在《月刊少年 JUMP》上连载的一部没有条理的超搞笑漫画，2002 年以 Jump Festa 动画的形式被制作推出之后，引发了很大的回响，以特有对名人和名作的滑稽戏仿，得到了读者们高度的评价。2010 年 3 月，国内几大社交网站上出现了由“729 网络配音组”出品的《搞笑漫画日和》之《世界末日》中文配音版，这个版本一经推出便广受好评，被众多网友追捧和转载。

### 代表作品

《铁臂阿童木》《阿基拉》《攻壳机动队》《强殖装甲》《五星物语》《DNA2》《人造人009》《Level E》《阿拉蕾》。

## 音乐漫画

音乐漫画的定义并不是固定的，一种认定方式是指完全以音乐为主题的作品，另一种是认为只要包含演奏场景的漫画就能叫做音乐漫画。

日本现代漫画图书馆发行的音乐漫画作品列表中，以“音乐场景的使用频率”为判断基准，对于难以区分的作品，加上“是否使用漫画手法来表现音乐之声”“是否描绘了对于音乐积极的关注”两点来做出具体区分。



↑进入21世纪，《交响情人梦》的推出掀起音乐漫画的风潮，音乐漫画走向成熟。

### 代表作品

《交响情人梦》《NANA》《轻音少女》《金色琴弦》《钢琴之森》。

## 推理漫画

推理漫画就是以推理事件为主的漫画类型。根据作品媒介的不同，还可以叫做“悬疑漫画”“侦探漫画”等。

这一类形式通常是以推理解迷至上为准则，注重公平与理性逻辑。优点是可满足以解谜为乐趣的读者，通常尽可能地让读者和侦探拥有同样线索、站在同一平面。部分作品中会有“给读者的挑战状”的宣言（例如：少年侦探推理日记），也就是告诉读者“到这里你已拥有足以解开谜题的线索”，挑战读者是否能与侦探一样解开谜题。由于漫画的对象通常是少年、青年，所以这类的漫画大多采用主要登场人物的时序冻结的方式（主要的人物永远都不会老，年龄也不会增加，但时间却在移动）。




↑《名侦探柯南》是伴随了一代人长大的经典推理作品，引发了推理漫画的崛起。

### 代表作品

《金田一少年之事件簿》《名侦探柯南》《神通小侦探（原名：Q.E.D.证明终了）》《傀儡师左近》《侦探学院Q》《推理之绊》。

## 悬疑漫画

悬疑漫画的范围很广，其中包括小野不由美的《尸鬼》这就是典型的惊悚类作品，当然可以将其归类为恐怖，但是其中逻辑性很强的推理部分，也是这部作品的一大亮点。

悬疑漫画的定义并不像推理漫画那么明确，它的基本定义是：充满悬念，让读者在阅读时产生了强烈求知欲，并且希望探索，而在其中享受恐怖、推理过程的作品。

诸如《死亡笔记》《虫师》《未来日记》这些著名的漫画，它们都是悬疑类漫画的标志性作品。

### 代表作品

《绝园的暴风雨》《死亡笔记》。

## 战斗漫画

战斗漫画没有一个很好地分类或者统计，同时也没有一本很权威的资料书能够给出战斗漫画

的特殊含义。那么我们姑且把“将战斗作为最主要元素，并且战斗意义高于一切的作品”作为战斗漫画的定义。

战斗漫画其实更接近于游戏，在此类漫画中，剧情全都是作为华丽战斗的辅助品，除了剧中的真相之外，更多人关注的（大部分是男性读者）就是主人公觉醒了什么新的战斗能力，或者是下一场战斗中 BOSS 将会用出怎样惊天地泣鬼神的新技能。

代表作品:

《死神》《火影忍者》《拳皇 97》（漫画）《街头霸王》（漫画）《龙珠》《鬼眼狂刀》《浪客剑心》《第一神拳》《圣斗士星矢》。

## 恐怖漫画

日本是世界公认的鬼怪之国，他们罕见的将神话传奇中的鬼怪神魔系统的做成了系谱。恐怖漫画宗旨是要触及心灵深处最基本的情绪——恐惧，他们利用漫画独特的视点，进行创作，用画面来烘托气氛，并且达到恐怖的效果。恐怖漫画不单单只是营造恐怖的气氛，或者是吓人。很多优秀的作品，主题更加的深刻，比如有些作品他所表达意思是一种绝望。例如游戏改编的漫画《尸体派对》，讲述了几个学生在一个闭锁空间里的逃亡行动，身边的伙伴死去还有被气氛吓得全然崩溃开始走向深渊。这部作品作为恐怖漫画，它更多讲述的是人性。

代表作品

《漂流教室》《富江》《妖虫》《寄生兽》《致死不渝的爱》《末日》《手冢治虫》《裂口女传说》《学校怪谈》《楳图一雄》。

## 爱情漫画

爱情往往作为其他漫画的一个主题来点缀，但是纯粹的爱情漫画却也是漫画家族中不可或缺的一份子。这类漫画一般很少涉及幻想体裁，和其他作品相反。爱情漫画的主题是爱情，也就是男女之间的恋爱，所以其他的元素都是为了顺应主人公爱情发展而存在的。

现在纯爱作品越来越少，读者们才更应该珍惜为数不多的作品。

而到现在，爱情漫画逐渐衰退，势头大不如前，其原因是大多数的好题材都已经被选定，一而再再而三的重复相同的过程，也只会让读者疲劳。不过对于爱情漫画而言，一些新的元素正在悄悄引入，相信不久之后，爱情漫画还会成为日本漫画的主流。

代表作品

《会长是女仆大人》《散华礼弥》《妖狐×仆 SS》《有你的小镇》《草莓百分百》《恋爱白皮书》《纯情房东俏房客》《魔力女管家》。

## 冒险漫画

冒险漫画的跨度非常大，在它下面还有科幻冒险和奇幻冒险两大类。冒险类的漫画，大多数都是主人公与他的伙伴因为一些原因踏上了旅途，在旅行的途中他们会遇到敌人，会遇到朋友，为了自身的原因而不停地旅行。

冒险漫画的种类繁多，大多数带有旅行色彩的漫画都可以归类为冒险漫画。其中最具有代表性的作品就是《JOJO 的奇妙冒险》。

说道冒险漫画，不得不提就是《海贼王》，这部诞生以来就一直站在风口浪尖的作品，是一部标准的冒险漫画。《少年 JUPM》在 1997 年 8 月 4 日开始连载《海贼王》。到现在为止，这部在大海上展开的冒险故事仍未完结，不仅如此它的粉丝上到政界领导，下到路边行人，就算对漫画毫无兴趣的人也对这部作品略知一二。

代表作品

《海贼王》《妖精的尾巴》《驱魔少年》《07-GHOST》《JOJO 的奇妙冒险》《魔笛 Magi》《猎人》《翼年代记》《犬夜叉》。

## 治愈漫画

治愈漫画也是一个模糊的概念，但他们都有

格调清新，剧情温暖，节奏较缓的特点。这类漫画的跨域非常广泛，但都有一个特点，就是读者在看完漫画之后，心灵在某种程度上会得到温暖。治愈系漫画一般都是人们茶余饭后的消遣，没有紧张的情节，多以小单元剧为主，一个个的小故事跟着一条贯穿始终的主线，以此让剧情几乎无限地延伸下去。剧中人物随着一话一话的小故事在剧中逐渐树立鲜明的形象，以此在读者群里根深蒂固。

治愈系漫画中还有如《怪-化猫》《恐怖宠物店》这样黑暗的作品，这类作品被称作“黑暗治愈系”。

以恋爱为主侧重爱情的治愈系，像《龙与虎》《好想告诉你》就是“恋爱治愈系”。除此之外，还有“温情治愈系”“催泪治愈系”“励志治愈系”“幽默治愈系”多种多样。

可创作出温暖人心的作品，是治愈漫画永恒的主题。

代表作品

《夏目友人帐》《怪化猫》《恐怖宠物店》《小鸠》《我们的存在》《水星领航员》《奇诺之旅》《我的女神》《死神的歌谣》《快要坏掉的八音盒》《信蜂》。

## 机甲漫画

机甲漫画实际上是一个不太官方的分类，他们大多数都被划分到了科幻漫画之中。可是近年来，一些非科幻作品也出现了“机甲”，所以在这里我们还是单独拿出来说一下。

机甲，是未来战争企划的一部分，也就是机动装甲的简称，是大型双足或者多足机器人的学名，这些机器人大多由单人或多人驾驶，多为泛用性机器（即多功能工具）。在很多科幻作品之中我们都能看到机甲的影子。其中最有名的就是《机动战士高达》系列，携带者重武装的巨型机器人，在地球、宇宙空间进行战斗。不过，除了高达这样“科学”的产物之外，还有如《新世纪福音战士》中，初号机等机体那样，制作原理不明的机甲。机甲文化是日本漫画的一大特色，在过去的几十年里，日本漫画引领了世界机甲文化的潮流。包括美国电影在内，许许多多的机甲出现在了荧幕之上。

代表作品

《新世纪福音战士》《爆裂天使》《交响诗篇》《天元突破 · 红莲螺岩》《破刃之剑》。

## 历史漫画

这是最初的日本漫画类型，也是一个非常重要的种类。日本是最早运用漫画形式来叙写历史的国家。除了创作通识性的历史之外，其余大部分都是虚构的野史，或者是作者自己想象的历史故事。

比较有名的是《封神演义》，还有被改编成电影的《墨攻》，这都是日本以中国历史为背景创作的经典漫画。而中国的三国时期，一直是日本漫画家创作漫画的好素材。《三国志》《钢铁三国志》等。

而日本历史漫画之中，安彦良和的作品是最为出名的，他以追求事实为重，创作出的大多数历史作品都得到了好评。而注明漫画家手冢治虫的创作的《火鸟》也是历史漫画中比较出名的经典之作。

除了中国和日本，《尼罗河的女儿》《凡尔赛玫瑰》《尼禄》等欧洲、西亚等地的历史漫画，也有着相当的人气。

代表作品

《封神演义》《王者天下》《火鸟》《源氏物语》《少年阴阳师》《影武者德川家康》《江户盗贼团五叶》《仁者侠医》《尼罗河的女儿》。

# 创作

了解了日本漫画的历史、分类等理论知识以后，就要落实到实践——创作。漫画的创作不止一种类型，但是无论选择哪一种，最基本的都是扎实的绘画功底。只有不断地积累、不断地思考,才有可能创作出让自己满意的作品。



## 创作类型



### 原创

原创是漫画的创作类型中最考验漫画家整体素质的一种。何为原创？指的就是作者自己独立创作的、全新的作品，而不是由复制、改编、剽窃、模仿、抄袭、二次创作，或系列作的衍生作品。

原创出一部漫画作品的第一步，也是最基本的要求就是扎实的画技。优秀的绘画功底能使漫画作品中的人物、动作、背景的刻画都具有独特的风格，久而久之形成自己的“画风”，画风的形成将成为漫画作品最主要的标志。无论是简单写意，或是细致精美，亦或是线条流畅、生动传神，都要追求不落俗套、达到吸引读者眼球的作用，这样一部作品从最外在的表达方式上才能达到“原创”的要求。



↑知名漫画家 CLAMP 的原创作品《圣传》因为其精美细腻的画风受到众多读者的喜爱。

另一方面，原创最大的难题就在于作者是否有源源不断的灵感，这是可遇而不可求的，所以创作时的漫画家一般都不太喜欢自己在创作作品的时候被围观，他们都不太喜欢有人干扰他们的创作，因为有时候灵感稍纵即逝很有可能一下子就外界的干扰给破坏了。因此，灵感的来源成为创作漫画作品的灵魂。那这些漫画家们又是如何获取灵感的呢？总结起来可以分为以下几点。

首先，原创的灵感来源于沟通。绝大多数漫画家从与他人的沟通交流中寻找绘画灵感，倡导与人交流，志同道合的漫画家还会自发成立一些“组织”（如日本漫画家协会等），可以交流彼此的感想和兴趣，在共同讨论的过程中寻找灵感、确立作品主题思想等。也有部分漫画家在网络上开

Annotation
名词注释

日本漫画家协会：1964 年，新漫画派集团的核心人物近藤日出造等人提出要建立一个全国性的漫画家职能团体。于是，日本漫画家协会诞生了。成立时的会员人数是 497 名。日本漫画家协会的宗旨是维护漫画家协会会员的权益，对文化作出贡献。1972 年设立了“日本漫画家协会奖”，这个奖由漫画家评选，由漫画家授予漫画家，被认为是最有权威的漫画专业大奖。

通个人的交流平台，和读者及更多的群体取得沟通，如真岛浩就经常在自己的推特上和读者互动。一个漫画家闭门造车出的东西很难适应市场，在交流的过程中就会有很多有价值的创意闪现出来。和认识不同的人接触、沟通，吸取好的理念和想法，才能为漫画作品源源不断地注入新的灵感。

其次，漫画的创作也可以来自于生活。众所周知，一个好的漫画创作者，必须要有丰富的人生沉淀。漫画家要更多地关注生活、关注普通人的情感、关注各种生命形式的生存状态、关注社会现象和科技发展及其影响，漫画才能“与时俱进”。不管是否自觉，漫画家也在以他们的作品书写生活、记录历史，确立漫画的“文化身份”与“社会地位”。漫画家生活在大众文化流行时期，通过撷取生活中大量的文化元素和符号进行“拼贴”，进而创造出一个全新的，具有鲜明现代特征的漫画艺术。



↑《海贼王》以独特的视角去描绘了战争、宗教、人种歧视等问题，确立了作品的“文化”及“社会”属性。

此外，许多知名漫画家在创作的过程中必不可少的就是学识的积累。尤其是关于自己作品里的专业知识，必须了解得近乎专家水平，创作出来的作品才能获得广泛的认同。知识的积累还有助于思想的表达，在漫画主题思想中以合理的构图、独特的风格色彩，表现出对生活的理解、期望、感悟等。

最后，书籍、电影、音乐、网络都是灵感的源泉。只有拥有丰富的学识、文化积累，在漫画的创作中才能得心应手，不仅能够寻找灵感，更能使自己的作品具有可读性，经得起揣摩和研究，拥有思想深度。最好的例子就是手塚治虫，他在工作最忙碌的时候仍然每年抽空看 300 部电影，因为电影是他灵感的源泉。由于电影的影响，手塚治虫不仅改变了绘画的方式，更将许多深刻的思想通过作品流传下来，影响着几代人。

可见，漫画创作出来面对读者，就都承担着社会责任。它在娱乐的同时，也在输出人生观、价值观、世界观。所以漫画的原创，不仅仅是新作品的创作，更是一种蜕变，原创以传统为参照物继而传承并改变着传统，一部优秀的漫画作品甚至能够制造新的传统，成为一个时代的标志。

## 合作

漫画的构成中最重要的就是画面和剧情，两者缺一不可。都说漫画家是集合了小说家和画家的全能型人才，必须上知天文下知地理，然而现实中也有一部分漫画家，拥有高超的画技，却没有拥有优秀的编剧能力。这时候，大部分漫画家就会选择“合作”的方法来创作漫画——也就是担任脚本工作的人和担任绘画工作的人组合在一起创作漫画。

原作者和绘画分担进行的例子可以追述到 20 世纪 70 年代，那个时期的漫画为了适应迅速发展的读者需要，故事中的相当大的成份是由其他领域的作家来完成的。比如推理小说作家生田、科幻作家加纳一郎、动画片作家藤种桂介等都是合作创作漫画的先例。而说起近年来最出名的合作范例，当属小畑健和大场鸫的“大小”组合。大场鸫作为原作，小畑健担任绘画的合作方式创作


↑《爆漫王》是合作创作的典范代表，作品本身也讲述了原作者和作画者之间的无间合作。

出了《死亡笔记》《爆漫王》等经典之作。

说到这里，不得不单独说一下原作。他们在合作创作的过程中不仅担任的是脚本写作，某些情况下也会担任初期的漫画制作（如，分镜稿）。而担任脚本制作的这个人就被称为“漫画原作者”，和漫画家共同享有漫画作品的著作权。发展至今，已经有许多人作为职业的漫画原作者活跃在漫画界，为苦于脚本创作的漫画家提供合作。如职业原作者树林伸就同时拥有着多个笔名，为不同的作品创作脚本。《金田一少年事件簿》《王牌至尊》《闪灵二人组》《侦探学院 Q》《神之水滴》等优秀作品都缺少不了他的原作。



↑《金田一少年事件簿》就是职业原作者天树征丸和漫画家佐藤文也合作的作品。

当然，创作的过程中不能本末倒置，作画者在漫画创作中所起到的作用绝对不仅仅是画画而已，他们是整部作品的灵魂，脚本必须配合绘画风格——一般来说一位作者的风格短时间很难改变，而脚本却可以千变万化，同时作者本人对脚本的感兴趣程度决定了作品的活力，只有脚本更好地配合漫画家风格，才能创作出更优秀的作品。

## 改编

改编是指以不同的表现形式再现作品的创作活动。改编是改编者的创造性劳动，不是简单的重复原作品的内容，而是在表现形式上有所创新，达到新的效果或新的创作目的。

漫画的改编创作主要在于不改变作品基本内容的情况下将作品由一种类型改编成另一种类型的表现形式，如将小说改编成漫画、游戏改编成漫画，是漫画创作里的一个重要方式。同样是二次创作，改编和同人的不同之处在于改编是取得作者同意和相应的改编权，并且对二次创作出来的漫画作品保有著作权，可以参加商业活动。另外改编的要求在于尽量不改变原作品的基本内容，只是对表现方式进行改变。而同人创作并不具备这些特点。



↑小说、轻小说改编成漫画，更能把小说中字里行间的意味表达出来。

近年来，更多的小说、游戏类作品被改编成漫画。其中，小说、轻小说更偏向于改编成漫画而非动画。原因之一就在于漫画和小说同样都是平面媒体，并且漫画相对动画来说是静态的表达，更能把小说中字里行间的意味表达出来。另外，

Annotation
### 名 词 注 释

树林伸：职业原作者，1987 年进入讲谈社担任漫画编辑，1999 年辞职独立为原作者。他同时拥有多个笔名，为不同种类的漫画作品提供原作。如以“安童夕马”的名义创作的作品有《感应少年 · 映儿》《王牌至尊》；“青树佑夜”的《闪灵二人组》；“天树征丸”的《金田一少年之事件簿》系列；“龙门谅”《血色星期一》系列；而以本名“树林伸”的名义创作了电视剧《HERO》的原案。

游戏作品改编成漫画的例子也很多，比如《金色琴弦》《心之国的爱丽丝》等。



↑《金色琴弦》是一款日本的单机平台电玩游戏改编成的漫画作品。

## 同人

“同人”指的是志同道合的伙伴和集团，而这个集体进行的创作就叫做同人创作。随着同人创作的发展，这个词的意思逐渐扩大为“不受商业影响的创作”。表现在漫画的创作上就是以商业漫画中的人物、元素为基础进行的再创作。同人这种特殊的作品形式，其根本是依附于原著的，这对于它的内容的表达形式、读者及作者对它的态度都有着根本的决定作用。

同人创作一般有几种类型。完全原著演绎（把原著以自己的方式再现）；原著人物情感剖析；原著人物在原著设定下所发展出的其他剧情；原著人物在不同的时空背景下所发生的其他故事；原著童话演绎；其他类型。也就是说，同人和改编最大的区别在于同人只是出于对原作的喜爱而进行改编，创作的自由度很大，往往可以偏向自己喜欢的画风和期望中的剧情。

同人界中的人，时常会创作出不同形式的同人漫画，出版同人志是把这些同人创作跟同道中人分享的一个途径。许多同人作品都会由同人们制成同人志，自资出版。

但也有些同人作品，不刊在同人志上，而是透过网站发表。一般来说，图片和文字在网站发表会最为方便。

同人创作的最基本功、也是绘画的基本功就是临摹。找出喜欢的漫画家、喜欢的风格的图，反复进行观察和揣摩，将其融合成独特的画风，最重要的是找出自己喜欢的部分进行临摹。反复地积累才能形成自己的画风。

漫画创作最初的形态只限于原创，然而随着时代的发展，漫画的受众群体日益壮大，原创的漫画作品已经无法满足读者的观赏需求，于是衍生出其他创作类型。正是多样化的创作途径丰富了漫画作品的种类，以适应不同读者的需求。



←同人是出于对原作的喜爱而进行二次创作，往往可以偏向自己喜欢的画风和剧情。



# 创作流程

## 工具

正所谓“工欲善其事，必先利其器”，想画好一部作品就必须先了解清楚使用的工具。

### 手绘

手绘是最考验一名漫画家绘画功底的过程，手绘的漫画作品都带有作者自身独特的气息，吸引着广大读者。

（1）铅笔

主要用来打草稿，可根据个人习惯选用不同硬度的笔芯，一般用 HB 以上或硬 H 笔即可。

（2）橡皮



←手绘的漫画都带有作者自身独特的气息，图为漫画家上条明峰的手稿图。

用来擦去铅笔线或在网点纸上做特殊效果。

（3）尺子

画漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺、云形尺。

（4）蘸水笔杆

插笔尖用。大致分为一般笔杆和圆笔笔杆。

（5）蘸水笔尖

主要包括以下几种：G 笔——弹性大，线条粗细变化大，能画出有抑扬顿挫之感的线条，通常用于绘制人物的主线；学生笔——弹性小，线条较细且粗细基本没有变化，多用于绘制背景及效果线；镝笔——弹性比 G 笔、圆笔小，线条变化中等，常用于画布料的质感。因不易挂纸，也常用于绘制各式效果线；圆笔——弹性大，线条变化大，因线条很细，常用于进行细部描绘，如人物的眼睛、金发光泽的表现等。

（6）墨汁和黑墨水

墨汁主要用在需要全部涂黑的地方，用墨汁比用黑墨水涂得更黑更漂亮。黑墨水更多用在画线条时。

（7）修正白

修改画错、弄脏的部分，也可以增加高光效果。

（8）稿纸

用来绘制画稿。对纸的要求应是不管反复画多少次，擦多少次，都不起毛，不破损，用蘸水笔画的线不会晕化，最好选用棉度高而且表面光滑的稿纸。

一般来说，专业漫画家常用的纸是：漫画专

Annotation
名 词 注 释

笔芯硬度：铅笔笔芯的硬度通过笔杆上的“H”与“B”来区分。B 是英文 BLACK 黑度的缩写，B 数越多铅笔就越黑，越软；H 是英文 HARD 硬度的缩写，H 数越多就越硬，颜色也越浅。HB 是中间的。H 前面的数字越大，表示它的铅芯越硬，颜色越淡。B 前面的数字越大，表明颜色越浓、越黑。铅笔杆的分类正是按照笔芯中石墨的份量来划分。B 类铅笔，笔芯相对较软，适合绘画。




←漫画风格多样，绘制时所用到的工具也五花八门，以上是几种较常用的基本绘制工具。



←模拟人体构造及关节的人偶，通过移动人偶得头、腰、手、足等部位，可以摆出各种不同的姿势。

用画稿纸或绘图纸、水彩纸、白卡纸等。

(9) 网点纸

用来上灰色调或做其它特殊效果用。网点纸的图案很多，最常用的是“灰网”“渐变网”，还有一些“环境网”和“图案网”可配合使用。网点纸的种类分为纸网和胶网两种。

(10) 美工刀、笔刀和压网刀

通常用来做刮网和割网。

(11) 喷枪

由压缩马达与手执喷嘴组合而成，能将颜料以雾状均匀地喷射出来，水彩、压克力颜料、彩色墨水等都可以使用。

(12) 模型人偶

模拟人体构造及关节的人偶，通过移动人偶得头、腰、手、足等部位，可以摆出各种不同的姿势。作画时参照人偶，可以轻松把握俯视、仰视等各种人体姿态。模型人偶高度约31cm，分为男性人偶合女性人偶两种，两者在手脚的长度、大小以及腰的位置等处有细微的差别。

### 电脑绘图

(1) 扫描仪

如果已经手绘出画稿，需要电脑进行修图、美图、上色等步骤的话就需要一台扫描仪。将手绘的画稿扫描到电脑上。

(2) 绘图软件

PHOTOSHOP[简称PS]，使用普及程度最高、功能强大的一款软件，从菜鸟到大神都会使用。

OPENCANVAS[简称OC]，是日本开发的一款图象软体，主要是提取了PT中水彩效果，喜欢不占太多内存又可以达到PT水彩风格效果的创作者可以选择；

Corel Painter，它是当前比较完善的一种绘图工具，将传统的绘画方式与电脑绘图相结合，以仿天然绘画技术为代表。

Easy Paint Tool SAI（ペイントツール SAI）



↑使用电脑绘图软件PAINTER绘制出来的漫画，画笔自然仿真，接近手绘的效果。

有着强大的手抖修正功能，改进了一些绘图软件，在用手绘板绘图时，手部不均衡抖动时产生的毛边，以及曲线差。

(3) 数位板（手写板）

很多漫画家使用数位板绘画可以使创作效率更高。于是开始了创作效率更高的电脑作画。目前电脑漫画绘制中最常用的硬件工具就是数位板，使用它能够很方便地帮助漫画家使用电脑和绘图软件直接绘制漫画。

数位板的主要参数有感应技术、压感级数、书写方式、个性化造型以及识别率。其中压感级数是关键参数，代表着形成粗细不同的笔触效果。

## 脚本

### 选题

第一步是定位选题，定位即是确定作品的读者对象，才能更好地确定作品的方向和类型；选题就是确定作品的题材。

而选题上也有不同情况：一是有现成的脚本。一般就是直接找文案脚本的合作者，这种状况下是由绘画主笔提出选题，故事往往是作者本人酝酿很久或者有感触的题材，和作者自己的风格能够比较完美地配合。另一种是没有现成的脚本。这就要求漫画家自己或与原作在一起创作适合市场需要的故事。首先罗列出各种题材，例如：科幻、教育、诗歌……也可以同时列举所有能想到的成功的作品（不局限于漫画，文学、影视甚至美术音乐都可以），再根据作者的喜好进行选择，就可以得出脚本的创作方向。



↑《棋魂》创作时因为是涉及专业知识的竞技类漫画，因此另外邀请了职业棋士梅沢由香里协助。

第二步是整合资源，也就是了解自己能画什么，能怎么画。比如确定自己拥有的资源——包括作者自己、原作者、助手、发行渠道、资金场地等。针对不同的发行渠道将有不同的创作方式，而资金也直接影响着创作的篇幅；作品专业化的程度——这涉及到创作难度和增加相关专业专家协助的问题，很多题材只靠作者难以做到专业，这就需要专家的帮助。例如格斗、餐饮、体育、教育、科技题材等。

### 设定故事框架

这一阶段确定作品最基本的东西，即故事梗概，并初步完成主要的人物、场景设定。这一步骤必须严格地完成，否则很容易成为后面阶段的绊脚石，造成不断返工的恶果。但同时，这一阶段还必须留有修改的余地，不必尽善尽美，否则将成为后面创作的桎梏。



↑故事的背景、意义、主题以及社会环境需要独出心裁，《火影忍者》就设定了一个忍者的世界。

(1) 世界观设定

首先必须设定故事的背景、意义、主题以及社会环境——这一条往往涉及世界观、道德观和故事的基本逻辑，人物生活在什么样的时间和地点对于故事至关重要，需要有比较独出心裁而又合乎情理的设定。往往很多虚拟环境不能产生好的故事就是因为不注重这一步骤，导致环境过于简单化和样板化，读之索然无味。

其次是设定故事中出现的各种势力及其相互关系——这一条不需要很具体的设定，但一定要有大体的利益关系、矛盾冲突，否则故事的逻辑性将受到影响。

(2) 人物设定

将人物大体地分为相互冲突的两派，并在其外设置若干中间派别的游离分子，尽量将可能发生立场转变的人物用特殊的标记标志出来。可参照“五加一英雄塑造法”。

进行人物设定的细节，参照神话、生肖、星座、妖怪、神兽等设定来确定人物形象和性格。

(3) 线索设定

线索是创作中逻辑性的关键，是脚本能够合理的存在的基础。即便是非常松散的文学创作，在线索的处理上也存在着严谨的态度。



《圣斗士星矢》的人物形象和性格就参考了希腊神话和十二星座来进行设定。

以人物为基础产生线索，由此产生戏剧冲突。用人物为基础提炼线索，在故事的创作之初可以提供很好的逻辑性，为后面的节奏控制、桥段、细节安排都提供很好的基础。

以时间为基础产生线索。不必把具体的故事如何进行及桥段都安排出来，只要写出起点、终点发生什么样的结果，其间的转折等。进行这种记录的目的就是为后面的创作提供逻辑性同时留下发挥的余地。

(4) 时间轴设定

所谓时间线就是用一条线段代表一个线索，线段的长度代表该线索在故事中贯穿的时间长度。一般主线索都是贯穿始终的，应该首先从头到尾划出一条长线，然后并列划出其他的线条。完成最基础的故事线索索引，可以合理地安排桥段控制节奏，并可以从容地决定采用何种叙述顺序和手法。

### 桥段、节奏完善

经过前面的准备工作，除短篇外，无论多长的故事，都将在这个阶段获得生命。这个阶段的主要任务就是完成故事，前面所做的是搭建骨架，此阶段就是添加细节。这一阶段经过良好的创作组织，完成故事的全部桥段。

(1) 桥段创作

事先提出几个大的发展方向，然后无论是原作者还是漫画家都要尽可能地发挥想象力，罗列各种可能的桥段和灵感，进行整理和总结。可以不必讲求逻辑，只要合理有趣就行。这个过程可以获得作品的故事情节。之后，根据时间线安排各个桥段之间的初步逻辑关系。

(2) 节奏控制

这个工作需要两个人经过比较深刻的讨论，讲故事大体定下来。首先根据桥段的需要反复修改线索和时间线，最终使桥段和线索有机地融合。其次是掌握节奏感、高潮和低潮，并确定叙述的顺序，以满足节奏感的需要。在这里还可以初步地确定篇幅比例。

(3) 细节

这一部需要做的就是完善细节。

包括罗列细节灵感；重新完善所有设定；完成桥段。

Annotation
#### 名 词 注 释

五加一英雄塑造法：是一种人物关系设定的方法。原则上设定主人公是一个“可爱的傻子”，也就是说不具备一般英雄形象该有的优点，而把这些优点分别放到几个配角的身上，产生英雄的团队，但是每个人只有一个突出的优点。这是日本人创作漫画时常用的手法，主人公要浑身缺点，只有一个优点，坏人要浑身优点，只有一个缺点。

### 完成脚本

(1) 文字形式

这种形式对画手的束缚最小，画手在根据这种脚本创作漫画的过程相当于一次再创作，一个优秀的漫画家能够把脚本创作成具有画面感的分镜稿，将文字里的人物、动作表现得淋漓尽致。

(2) 画面形式

如果原作者本身也具有镜头意识，就可以将脚本完全变成画面形式。一是不作画面分格，只用同样大小的格来阐述镜头。一是加入漫画的镜头理解。如增加对气氛的要求、对镜头处理的要求等。这样的脚本也叫分镜头脚本，但这里的镜头并不代表最后创作的分镜，只是一个雏形。

## 人物和场景设计

### 人设

这个步骤和脚本创作中的人物设定有一定的区别，脚本里的人物设定是基础，并且是文字性的，而这里就是要根据脚本里的设定具体到角色造型、身材比例、衣装样式等外在形象。

这个步骤的作用在于明确角色的身体特征、面部特征、不同的眼神及表情等。而且要设计出由数个不同角度观看同一位角色的画面。通常需绘制同一人物的头部及全身正面、背面、左右侧面多个不同角度的三面效果图，表情最少要平常、愤怒、惊讶三种，有时还会包括线条封闭的人物发型、身着不同款式服装的造型、与其他角色的身高对比，以及佩戴的小饰物等细节。



↑人设图通常绘制同一人物的头部及全身的三面效果图，表情最少要平常、愤怒、惊讶三种。

设计稿除了特别指明以外，一般都是不上阴影的清洁线条稿。

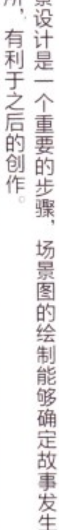
人物设定没有固定的程式，但都具有共同的要素，就是要说明角色的特征。这一步骤主要是形成主要的人物关系和形象感觉，为后面的线索设计和桥段设计提供依据。

### 场景

根据脚本里的世界观、场景、时代背景等设定画出场景设定稿。这里的场景是指一些主要场







←场景设计是一个重要的步骤，场景图的绘制能够确定故事发生的场所，有利于之后的创作。

Annotation
名 词 注 释

场景：场景是指在一定的时间、空间内发生的一定的行动或具体生活画面，相对而言，是人物的行动和生活事件表现剧情内容的具体发展过程中阶段性的展示。漫画场景指的是漫画作品中角色活动与表演的场合与环境。既有单个画面空间与景物的设计，也包含多个相连画面所形成的时间要素。一般可以分为：叙述性场景、抒情性场景、氛围性场景、主观性场景、意象性场景等。

景，也就是在漫画家脑海里要浮现出自己画的故事是发生在一个什么样的世界中。因为在画到某些场景走位时，如果没有背景设定，常会在构图时造成位置方向没有依据的情况，尤其是剧情上有动作时更是需要参考背景的空间动线。

## 分镜稿

分镜（日语：ネーム），简单地解释就是漫画中一个个的分格，由于类似于电影中的镜头切换，所以叫做分镜。

由分镜组成的画稿就叫分镜稿，就是要把故事转换成一格格连续性的表演画面，而这些连续性的画面就是经由分格切割出故事画面后，再由画面里的构图表达的内容，如此故事就会清楚地在纸上表演开来，这就是漫画分镜的道理。分镜稿一般分为两种创作类型。一是由文字脚本为基础，进一步创作出来的画稿，也叫做草稿。通常都是铅笔绘制。二是有经验的漫画家，往往会直接画出分镜稿。

### 分镜类型

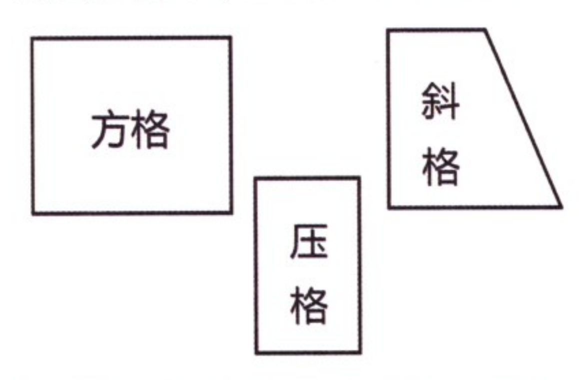
一般漫画的分镜大致有方格、压格、斜格。

（1）方格

为趋近正方形的格子，因为构图为四方形，所以画面所呈现的效果会比较稳定，但是缺少变化，此类格型常出现在叙述故事，对话的画面中。

（2）压格

为正方格的变形，呈现长条或扁平状，由於画面为细长型的构图方式，所以画面角度取景的变化就比较多元，是最常用的一种格子形状。




↑一般漫画的分镜，分出来的格形大致有三种，分别是方格、压格、斜格。

（3）斜格

有斜切角度的格子，由于斜切角度的视觉作用，会使读者产生不安跟紧张的效果，但是使用不当，常会使整体漫画画面呈现不稳定的状况，较常用在心理不安跟动作的表现。

### 绘制步骤

先简单的把画面切割成分格后，然后再依故事画面，以最直接的方式简单地画出连续画面即可，后期在修正草稿时，还可以针对构图做更详尽的画面修改。

一开始分镜不用画得太详细，先把脑海的故事画面，以最直接的方式分格出来，此时大概画出人物位置、对话、基本表情动作即可。

再来依据分镜的分格，把格内的简图画得更详细精确，顺便整理一下分镜时画面的不足处，这就是一般的分镜稿。



←一般情况下分镜不用画得太详细，大概画出人物位置、对话、基本表情动作即可。

## 原稿

### 绘制步骤

绘制原稿的步骤因人而异，可以根据自己的习惯做细节调整。这里只是介绍一个普遍的方法。

（1）透写

在透写台上把分镜稿透写在原稿纸上（把草稿放在下面，原稿放在上面，即可以清楚看见草稿的轮廓，然后再用沾水笔上线），比较昂贵，因此许多漫画家选择直接把草稿画在原稿纸上，然后进行描线。

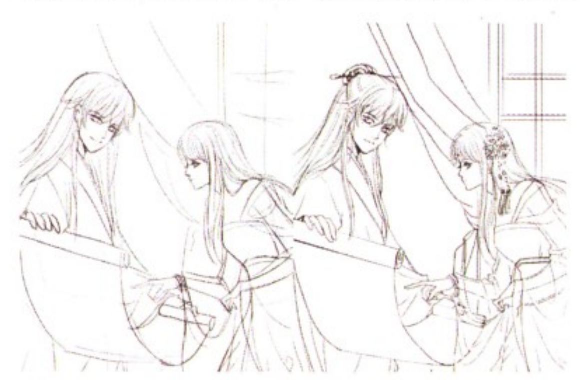
（2）描线

首先把分镜稿中的分格用绘图笔勾线，使画面整体的分镜构成明确出来，在后面对草稿的构图做修改时能有一个清晰的参考。在这个过程当中，可以根据故事或画面所需做调整，因为已经有了基本的分镜做依据，所以可以很轻松地画出跟调整出心中所想要演出的故事画面。

其次是画面的描线。有的漫画家在分镜阶段画得十分潦草，那么在这个步骤需要做的就是清除草稿中的杂乱线条、污渍、以及不必要的构成部分，逐渐使画面显现出清晰的轮廓。尤其是每个分格里的主要人物，要用铅笔把他勾勒清楚，并根据情况补充画面细节。

有的漫画家把这个步骤在分镜稿的制作时就已经完成了，那么只需要在铅笔绘制的分镜图上，用沾水笔和墨水画上本线就行了。当然，沾水笔和墨水可以改成用沾水笔和墨汁或毛笔和墨汁，也可以用签字笔，也可以用制图笔，圆笔，马克笔。现在开发出来很多种描线工具，可以根据个人的绘画习惯选择。

特别需要注意的是，描线的步骤虽然简单，但却是最考验漫画家画技的一步。绘制线条是所有漫画家长期的基本练习。线条的练习看似简单，实际操作起来却并不容易，因此，千万不可轻视。它是绘画的基本功训练，是手、眼、脑之间协调配合的练习。平时随意画一些散乱的线条或画一些物体的局部，可以对画好线条大有帮助，尤其在初学阶段，线条的练习应随时随地地进行，只有多练才能生巧，以专业漫画家的画为范本，注意模仿线条的强弱，从中也会受益非浅。



↑一副漫画描线前后的对比，描线后杂线消除、人物清晰、细节补充完整。

在描线时，对线条的基本要求可以归纳为四个字：准、挺、匀、活。所谓“准”是指在画物体或人物时，应根据形状及透视角度的不同，准确地将轮廓线、阴影线等画在相应的位置；“挺”是指在运笔过程中线条应流畅、光滑；“匀”是指运笔的力度应该平均，使一根线条浓淡自然过渡；“活”是指在画人或物体时，线条应充分考虑表现体积，用线条组成画面时要有活力，即脑与手的灵活配合。

线条的强弱是通过线与线之间不同的轻重、疏密、软硬和粗细表现出来的。初学者通常会不知不觉地以同样粗细的线条来作画，如果线条强弱有变化就能表现出材料的质地和距离的远近。一般来讲，在画质地坚硬的物体时，应使用较粗较硬的重线条表现，以强调它的质感，比如人物轮廓、



←线条有强弱之分，人物的头发和服装上的皱褶则要用细线软线来表现。

厚重材质的衣物、各部分的边缘线都可用较重的粗线表现；画柔软的物体时，则用较细较软的线条。当画一个人物时，人物的头发和服装上的皱褶则要用细线软线来表现。




←人物轮廓、厚重材质的衣物、各部分的边缘线都可用较重的粗线表现。

当然，线条的强弱变化是随物体结构而变化的，比如在画人的坐姿时，一条腿的前后两条线处理起来就不同，由于腿的弯曲，前面的线因为要表现膝盖的硬度就必须画重画硬，而后面的线是表现腿部松弛的肌肉，画起来线条应是轻柔的。

（3）背景

画背景和之后的效果线时经常用到的工具就是各种尺子。直尺用得最多，一般用于画分格框和拉背景里的直线，其次是三角尺，用它来画平行线和直角边，云形尺用来画曲线。

硬景物：在绘制硬景物时，可选用线条粗细变化较小的工具。制作时尽量避免重复，尤其在处理楼房或机械时，更要一次完成。

软景物：在绘制软景物时，要注意景物受光面的线要少而细，相对背光面可略粗，尤其在处理树木和远山时，要根据画面结构及情节处理光影的变化。

（4）效果线

速度线：在表现动态效果时常用到速度线。不管线的方向是平行还是垂直于地平线，或是向某一侧倾斜，线条之间的距离都是近乎平行的。在画速度线时，注意线条应有长有短，还要有疏有密，这种线条组合是在平行排列基础上的一种随机的组，线条的长短和疏密若相近就会形成表格状，毫无均衡的美感了。

集中线和闪电效果线：当看到放射状的画面时，由于人眼的习惯，注意力会集中在线条的交点上，因此，在漫画中常用画集中线或闪电效果线的表现手法增加画面上的紧张气氛，吸引读者的注意力。在画集中线时，一般用直尺来画，首先在想要读者注意的部分画上记号，然后以此记号为轴画放射状直线。决窍是一定要用带笔锋的笔来画，使线条越接近中央越细，而且一定要一笔画完，也可在标记的地方钉上一个图钉，再用直尺紧靠图钉来画出集中线，去掉图钉后留下的针眼可以用白颜色涂平。闪电效果线的画法也是一样，首先设定留白的位置，然后画上大概的基准线，因为闪电效果线的集中效果比较小，所以线条的表现需比较细腻。



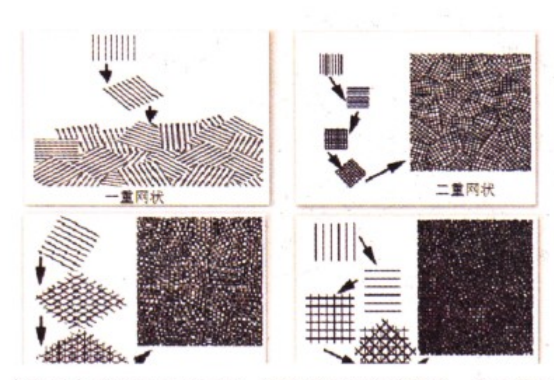
←在表现动态效果时常用到速度线，线条无论长短、疏密，线条之间都近乎平行。



↑当看到放射状的画面时，由于人眼的习惯，注意力会集中在线条的交点上，用来增强画面。

网状效果线：有时为了烘托画面气氛，往往使用网状效果线，常用的网状效果线分为一至四重网。

一重网状效果线——把画出的粗细、长短基本一致的线段组，倾斜方向组合起来，形成网状效果线；两重网状效果线——永远保持画竖线的姿势，碰到横线就转变原稿的方向，画出一组垂直线段组的网格状效果线；三重网状效果线——应先画出菱形的图案，之后画出第三条线，也就是最后形成一组，每个角都是60度的正三角形图案的效果线；四重网状效果线——同两重网状效果线画法，保持画竖线的姿势，碰到横线就转变原稿的方向。




↑有时为了烘托画面气氛，往往使用网状效果线，常用的网状效果线分为一至四重网。

(5) 涂黑

要涂黑的地方像漫画家们打上X提醒。需要全部涂黑的地方，用墨汁比用黑墨水涂得更黑更漂亮。涂黑的时候要从外侧开始，沿着画的轮廓线细心地勾出轮廓，注意不要出界，随后把笔饱沾墨汁，将中间部分涂满。

(6) 修白和反白

修白就是当不慎将画稿弄脏时，可用修正白进行修复。当使用修正白时，注意要尽可能少加水，并且要等第一次所覆盖颜料完全干透后，方可再一次覆盖，并要避免修正白堆积过厚，影响画面效果。

而反白可以使画面华丽，富于变化，常用的是广告颜料的白颜色。使用时应注意调整好浓度，不同的浓度，将会产生不同的效果，在网点纸上

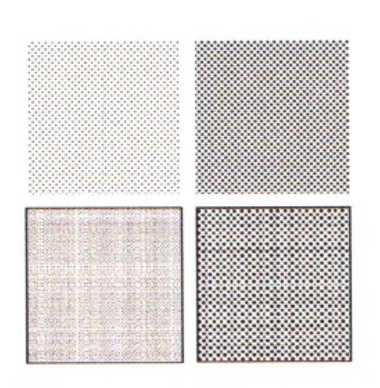


←经过涂黑和反白的加工之后，漫画作品已经初步具备光线、明暗的变化。

Annotation
名 词 注 释

透视：是一个绘画领域的术语。最初研究透视是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见景物准确描画在这块平面上，即成该景物的透视图，也就是把一个物体的正面反面，能看见的不能看见的全都表现在一个空间中。随着透视在生活中的运用，逐渐形成一种在平面画幅上根据一定原理，用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影，在平面上再现空间感、立体感的方法。

画白色或是画小白点时要蘸满比较浓的白颜色。此外，头发、目光、衣服褶皱的高光处画上淡一点的白色可以体现其质感、立体感，画面更有层次、美观，而随手画上去的飞白线条，有光照的感觉。



↑在漫画创作过程中，可以根据画面的要求，适当调整网点的形状，各色网点的角度、密度。

（7）贴网点

网点通过不同方式的使用，可以表现出漫画颜色、图像的层次及轮廓，如阴影等。在漫画创作过程中，充分利用好网点的作用，根据画面的要求，适当调整网点的形状，各色网点的角度、密度，无疑将会给绘制出高质量的漫画作品提供可靠的保证。

在贴网点时，两张网点重合会产生加深的叠加效果，这种产生丰富层次感的方法叫做叠网。叠网时，可以将相同参数的网点进行叠加，也可以将相同线数不同浓度的网点进行叠加。叠网部分以加深效果明显且不出现深浅不一的网花为最佳效果。



←最后经过贴网点修饰的原稿图，已经达到画面丰富饱满，线条清晰，人物刻画细腻。

使用网点纸的最后一步是刮网点，但是很多朋友在刮网点时使用小刀的刀尖，这只能把网点纸刮烂，却不能做到光泽处理的效果。使用切割的方法却会把原稿切伤，刮网点时采用的角度一般是45°沿着网点纸的边缘慢慢动手，细致耐心才能做到最好。刮的时候尽可能的均匀，因为如果动手时不够均匀，当印刷过后或者上传到电脑上时，就会发现纸张边缘参差不齐，非常的难看。

## 绘制要领

（1）构图技巧

首先，利用物体远近的大小，产生距离的变化，这是漫画构图的最基本技巧，尤其每格分格中的构图，因为大小的改变，就会产生如电影画面般的前后移动效果。这样，漫画的节奏就能够表达出来。

绘制原稿时一定要注意构图的空间感。



↑由透视产生的构图，形成空间的极大变化，图为建筑物的延伸式构图效果。

一般构图可以分为平面式（构图最基本的表现方法，表达的主题单一，但比较集中）、空间式（至少由两个以上的物件所构成，藉由物体的相对位置和距离形成空间感）和延伸式（由透视产生的构图，形成空间的极大变化，对于表现动态方面的画面相当有用）。

（2）分镜设置

一般来说，设置分镜的时候大概抓住四个重点内容就比较容易上手了。分别是: 重点画面设置、特殊分格的使用、掌握分格间距、对话框设置。

首先要考虑每一页的重点画面。

什么是重点画面？就如同构图的重心一样，每页漫画也要考虑视觉的重点，所谓的重点，泛指该页漫画的一个主要画面（故事，表演），为了加强读者记忆跟呼应，所作的一个画面呈现。从视觉来讲，同一页的画面里，画面越大就越容易吸引人的注意。漫画常会利用分格的大小，来区分该分格内故事的重要程度，分格越大就越重要，读者的感受也越大，所以常常把情绪的爆发点，跟重要的情节动作，很夸张地画大格，来加强读者印象。这就是利用格子大小，来作画面主题格的技巧。

但是如果每一页都画一个大格子，整篇看起来就会跟格区分配太平均的道理一样，没有了变化跟节奏，所以如何在适当的页数，画出格子大小的变化，也是要靠平常经验推断的。在这建议初学者不知如何取舍的话，就以一个跨页（两页）出现一格大格画面的机率，来作为初学者取舍的依据，等到分格技巧运用熟练后，再画出属于你自己的分格方式。



↑同一页里画面越大就越容易吸引人的注意，所以有时为了突出画面主体，会出现跨页的例子。

其次，为了能够表现出重点画面，就要学会使用一些特殊分格，如无框式的分格及浮动格。

无框分格就是把原本规范构图的格子拿掉，形成开放式的构图，这类分格方式较常出现在少女漫画中，属于情境式的分格方式，使用时的要点，无框构图时要注意构图的内容，要与该页其他分格有所关联，也就是把无框构图当作该页底图，其他格子盖在上面的做法，以无框构图的内容，加强其他分格内的情境为主要表现。

浮动格有如叠格一般，把一个分格放在其他分格上方，有如浮动视窗一般，通常这类分格用在提醒跟说明，如表演时有些小动作要强调的，故事在叙述经过流程时，都可以使用。

掌握好分格间距也有利于更好地表现分镜。

一般少年漫画的线条比较粗旷，画面也比较复杂，所以要以比较宽的距离来区格，框线也要用比较粗的线条来规范。相反的，少女式的漫画，一般完稿线条都会比较纤细，这时就不适用粗的距离跟线条来规划，反而会破坏纤细的感觉，所以就用比较窄的距离跟细的框线来规范。

所以间距跟框线尺寸的取舍，还是以原稿的线条粗细作依据。一般采取的分割间距方式，为直切距离窄，横切距离宽的方式。

最后，对话框的设置也是分镜绘制时一个重要的部分。

有几点是需要注意的。注意对话框不要设置在跨页的中间，也不能设置在出血画面中，这样在印刷时就会裁切掉重要的对白。

画面中对话框并不是只有一种类型，利用不同形式的对话框可以制造出不同的效果，并且这

Annotation
## 名 词 注 释

出血画面：“出血”是一种印刷业的术语，指超出版心部分印刷。版心是在排版过程中统一确定的文图所在的区域，上下左右都会留白，但有时为了取得较好的视觉效果，会把文字或图片超出版心范围，覆盖到页面边缘，称为“出血画面”。在漫画创作中，有部分画面因表现而超出裁切框外，为达到印刷标准须使这部分超出框外的画面达到 3mm，这种情况称为出血。




↑不同形式的对话框可以制造出不同的效果，已经形成漫画中约定俗成的规则。

种效果基本上已经是约定俗成的规则了。

## 上色

一般漫画的内容是不需要上色的，只有封面或者彩页才需要上色。但这也是一个优秀的漫画家必备的技能。

### 工具

(1) 马克笔

用彩色马克笔为彩稿上色，与传统风格的彩稿有区别，较前卫，其效果象效果图，有明显的笔触，初学者不易画好。麦克笔分油性、水性两种。

(2) 水彩

分为透明水彩和不透明水彩两种。

(3) 压克力颜料

即丙烯颜料。同时具有水彩和油画两种颜料的特性，可以直接使用，也可以加水调和像水彩一样使用，还能混和一些辅助剂涂上厚厚的一层，制造出油画般的效果。不仅能在纸上，还可以在布、木板、石头、玻璃、金属等各种材料上使用。

(4) 彩色铅笔

使用方法和铅笔相同，线条纤细，多用于细部的描绘和修正。分为能溶于水的水性彩色铅笔和能溶于油性溶剂的油性彩色铅笔两种。

(5) 彩色墨水

颜色非常鲜艳，使用时需加水调和，尤其适合混色和重复上色。分为速干性和耐水性两种。耐水性的彩色墨水干后就无法溶解。

(6) 粉彩

可以直接上色的棒状颜料，也可以削成粉状使用。根据硬度不同分为软粉彩和硬粉彩两种。粉彩容易脱落，上色后需喷保护胶进行固定。

(7) 彩色网点纸

色彩艳丽，当画稿中某一区域需要色调统一的颜色时，可使用彩色网点纸。虽缺乏水彩、彩色铅笔等颜料所制造出的渲染、混色等效果，但完成的彩稿也非常赏心悦目。



↑《海贼王》的手绘彩页。用色大胆，使用的颜色非常丰富多样但又不显得杂乱。

### 上色要领

首先要掌握好最基本的自然光线，就像白天我们所看到的事物，红就是红，青就是青。这是我们设定颜色时的基本出发点。

其次是略微高层些的想象力，就是要意识到光线色彩的变化。如夕阳染红的天空，齐相辉映的街灯。涂抹颜色时要考虑清楚设定什么样的光线，还要考虑加入阴影之后，事物的颜色会发生什么样的变化，这样一来，上色时所需要注意到的颜色变化就要大了许多。

最后，最重要的是感觉，用现实生活中并不存在的颜色，制造一种独特的美的感受，这就需要长年累月的练习和领悟。

要将这三点在实际绘画中取得合理的平衡，就需要平时多观察一下身边四周的景色，留心观察，用心积累，细心琢磨，找好色彩的感觉，有了平时的观察积累，完成画面的整体构思后，就可以大致设定好画面的主色调。使主色调和人物以及情节相协调，更好地烘托主画面。

# 日本漫画产业

目前，日本动漫经过蓬勃的发展，已经成为不可或缺的一大产业，而其中最为重要的当属漫画产业。从创作到发行，再到漫画的出版，日本都有一套标准的商业化模式。在本章节中我们就将为大家介绍一下日本漫画产业的发展和现状。



## 日本漫画产业简述

### 历史悠久

日本漫画出现得非常早，从平安时代就已经建立了雏形。在不断地摸索和发展之下，日本闻名遐迩的漫画大师手冢治虫赋予了漫画新的意义，从此日本漫画不仅形成了一种独特的文化，也慢慢地开始了产业化的道路。

其后，几大出版社分别发行了旗下的各类漫画杂志，随着读者的慢慢增加，整个发行、出版甚至周边产业也得到发展，如今的日本漫画产业已经变得很完善了。

### 产业链完备

作为一个产业，日本漫画的商业链条可谓是非常完备的。

首先，从发行方面来说，日本拥有包括少年、少女、青年甚至儿童等各种类型的漫画杂志。不但漫画家们可以按照自己创作的类型投稿，读者们也可以随意地选择适合自己的杂志。多元化的杂志种类使得日本漫画业发展迅速，影响力也越来越大。其次，杂志在发行之后还设立了良好的反馈机制，读者们可以通过回函表等反映自己意



←手冢治虫的代表作之一《三眼神童》，是日本漫画产业起步时期的经典漫画。

Annotation
名 词 注 释

销量排行榜：在日本方面，每个书店和便利店等漫画销售场所都会将每本漫画的销量统计出来，然后汇总到一起。最后，再由专门的机构将这些数字加到一起，排出一个漫画销量的榜单。一般这种统计会分时间段进行，比如一周、一个月、半年等。一旦进入了榜单前几名就意味着漫画销量非常好，而且这些公布出去的排行榜数据也会进一步促进漫画的销售。



愿，奉行调查表至上主义的杂志社也会按照他们的要求决定漫画的内容。这种互动性的系统为漫画的商业化奠定了坚实的基础。最后，日本在漫画的出版方面也非常具有专业性，不但书籍的装帧和印刷非常出类拔萃，出版的类型也囊括了单行本、文库本、完全版等各种不同形式，让读者可以根据不同的功用选择喜欢的漫画规格。而且，在出版了单行本之后，他们还及时地统计出销量排行榜，使漫画的人气得到量化，并将这些数据反馈到漫画的创作环节漫画家那里。




←日本有很多不同类型的漫画杂志，图为日本著名少年漫画杂志《周刊少年 sunday》。

除了漫画产业链之外，日本整个 ACG 产业链也是推动漫画业发展的原动力。从刚刚出现漫画和动画开始，这两者之间就有密切的关系和很深的渊源。漫画改编成动画是漫画成功的一个标志，同时动画的播出又能促进漫画人气的激增。而且现在一些原创的动画也会在人气高涨的时候改编成动画，由此看见，漫画和动画之间是互利互惠的关系。另外，ACG 产业中的游戏、轻小说、广播剧等跟漫画也是密不可分，它们之间都能够起到互相推动的作用。

这种完备的产业链，还有它与其他 ACG 产业之间的密切联系，而这也是日本漫画产业成功的原因之一。

## 漫画家数量丰富

作为创作的源泉和漫画产业的基础，漫画家群体当然必不可少的。由于一系列的培养机制和社会对漫画家这个职业的认同，日本漫画家的数量非常丰富。有研究表示，截止到 2009 年为止，日本发行了单行本的漫画家就有大约 5300 人，这个数字在只拥有 1 亿多人口的日本来说已经非常多了，何况除了这些人之外还有很多正在以漫画家为目标的人。



↑创作了《圣斗士星矢》等不朽名作的漫画家车田正美，他曾经位列日本纳税榜单第一名。

在日本漫画成功完成商业化之后，不但读者增加，日本社会也越来越看重漫画家这个职业。特别是从 80 年代后期几位有名的漫画家登上了日本纳税榜单的前几名之后，更是有数以万计的追求梦想的年轻人开始朝着漫画家之路迈进。这些年轻人通常是在学生时代就开始磨练自己的漫画技巧，然后成为某个漫画家的助手，接着一边在漫画家门下学习一边投稿取得自己的连载。

既然提到了助手，在这里就必须说一下日本漫画界的助手制度。这是由有“漫画之神”之称的手冢治虫创立的，它不但能够减轻漫画家的压力，让连载顺利进行，同时也是培养后进之辈的最好途径。助手们在没进行连载前就体验到了连载的强度，还能够顺便跟漫画家学习他们的创作理念和技巧。这种类似手工艺人一辈传一辈的方式非常有效率，既为日本漫画家培养出了众多素

质很高的漫画家，也推动了整个漫画产业的发展。

## 受众人群广泛

既然提到了进行漫画创作的漫画家，就不得不提阅读漫画的对象了。日本是一个全民阅读漫画的国家，所以受众群体不仅庞大，而且各个年龄层和各种身份的人都有。

从上一部分对漫画的分类我们可以看出，日本分为儿童漫画、少女漫画、少年漫画和青年漫画等。少年漫画就是专门给青春期的少年们看的热血漫画，而青年漫画则是主旨立意比较深刻，给成年人们看的漫画。少女漫画大多是恋爱青春漫画，主要阅读人群是正在上学的女孩子们，另外还有给进入职场等社会女性看的熟女漫画。由此可见，日本人基本在刚刚能够看懂文字时就在看漫画，到成年甚至中年老年都能够看漫画，漫画简直伴随了他们一生。



↑专门面向十几岁女孩的少女漫画，特点是画风可爱、故事轻松温馨。

为了巩固自己的地位，各个杂志社也经常对受众进行调查，好创作出符合读者品味的故事。比如三大少年漫画杂志《周刊少年 JUMP》《周刊少年 SUNDAY》和《周刊少年 MAGAZINE》就曾经调查过它们各自读者的年龄层。根据他们得出的数据，发现虽然都是少年漫画杂志，但读者的年龄层还是有区别的。可见日本的受众层有多么广泛，各个杂志分层有多么细致。

## 政府的支持

除了良好的商业策略和社会环境之外，日本漫画产业的发展还有赖于政府方面的支持。

近些年来，日本政府已经把漫画出版和动漫业列入文化产业发展的核心，来作为扶持日本动漫产业的政策。而且日本历代首相都非常重视整个动漫产业，总是竭力将日本动漫的魅力推广到世界范围。比如，日本之前几届的首相麻生太郎就是一个非常狂热的动漫爱好者。据说他的专用车每天都要携带着刚刚出版的漫画，无论政事多忙，他每周都要抽出时间来阅读漫画。2006 年，麻生提出了用动漫产业提高国际声誉的外交新政策，同时日本政府还明确提出要从经济大国转变为文化输出大国，将动漫的发展与出口放在日本文化战略的首要位置。如今，日本的动漫产业成为了日本文化产业的代表，已经和日本的电器、日本的汽车并列，演变成影响世界的三大日本制造之一。



↑日本大街小巷都可以看到与动漫有关的东西，图中的列车便是喷绘了《名侦探柯南》人物的卡通列车。

Annotation
**名 词 注 释**

麻生太郎：日本政治家和企业家，于 2008 年当选日本第 92 届首相。据说，麻生太郎从小钟情于漫画，上学期间就经常通宵达旦地阅读漫画，还经常跟同学就漫画的问题展开辩论。所以虽然他上任期间并没什么实际性的建树，但却推出了不少针对日本动漫产业的策略，而且经常在媒体上宣传动漫的好处，很好地推动了动漫产业的发展。

刚才我们提到的这些策略为动漫行业创作了良好的环境，但政府对动漫的扶持不只在于制定策略上，从日本的大街小巷上都能够看到动漫的影子。对于有名的漫画家，地方政府会协助建设相应的美术馆或纪念馆，比如在青山刚昌的故乡鸟取就建立了《柯南》的故乡馆。其他的还有电车上喷绘上动漫的图样，举办各种动漫节等，让人从日本的街道就能够看出这是一个动漫气氛非常浓郁的国家！

## 版权意识强烈

对于漫画行业的发展来说，版权意识是非常重要的，日本在这方面就做的非常好。

首先，日本本身知识产权的保护措施就非常完善，很早就制定了相应的法律。因此现在在日本看电影和动画等影视作品，要不就是去电影院或看电视，要不就是用专门的家用录像机将动画录下来。如果两个都错过了，就只能买正版 DVD 观看了。漫画也是，只有买杂志看连载，或者收集出版的单行本等途径。网络上流传的漫画除非是一些杂志社为了开发新媒体故意设置的，其他的都必须看实体书。




↑日本阅读漫画的途径只有几个，一是通过专门的漫画杂志，二就是购买图中那样的实体漫画书。

值得一提的是，除了政府的措施之外，日本人本身的版权意识就很强。对于他们来说，每周为了看漫画去买杂志或者单行本是一件非常平常的事，即使看电子版也要买那种平板电脑专用电子书籍。这点对于整个漫画行业的发展是有着不可限量的好处的。

## 文化输出速度猛烈

说起日本，你最先会联想到什么？是京都美艳的艺妓，还是清淡可口的美食，抑或入门容易越学越难的日语？相信大多数人听到“日本”两个字，最先想到的还是日本的动漫。

作为一个文化产业，日本的动漫已经成功地走出国门，像一阵清风沁入到很多国家当中了。以宫崎骏为代表的剧场版动画渐渐走向国际舞台，不仅获得了不少国际大奖，还开始在多个国家放映。甚至还有欧美的导演在一部片子的末尾，特意署名感谢了一群日本动漫大师，可见日本动漫对他们的影响有多深。另外，在中国、韩国甚至欧美地区的漫展上，经常能够看到一些 COS 日本动漫人物的狂热粉丝。同时日本漫画也越来越多地摆上了书店的货架，甚至是我们的书架上。

日本动漫之所以能够成为席卷全球的风潮，主要仰仗于日本文化输出的政策和日本动漫独有商业运作形式。2007 年，日本政府提出了文化产业发展战略，将动漫产业确定为国家重要支柱产业。随后他们相继出台了一系列政策，通过推行工业化大生产、建立文化产品产业链、扩大文化产品



←如今日本动漫已经走出国门遍布世界了，就连很多欧美人都喜欢看漫画，甚至还玩起了 COSPLAY。

出口等，积极推动漫画出版及动漫文化产业发展。

这种文化输出既为日本带来了经济上的回报，又能够达到互相交流和提高的作用，可谓是益处多多。



# 漫画的载体

## 杂志

日本的漫画杂志通常都是按照受众群体来分类的，面向儿童的是儿童漫画杂志，面向青少年的是少年漫画杂志，以女性读者为受众则是少女漫画杂志。而按照发行时间，这些杂志又可以分为周刊、月刊、和季刊等。接下来，我们就分别来看看日本究竟有哪些著名的杂志。




←日本面向低年龄层儿童的漫画杂志《龙漫 CORO-CORO》，整体走轻松简单的风格。

### ①日本儿童漫画杂志

**《龙漫 CORO-CORO》**

《龙漫 CORO-CORO》是由日本小学馆发行的漫画杂志，于 1979 年创刊，是日本面向儿童和小学生的代表性杂志。

这本面向少年儿童的杂志上，连载得最受欢迎也最具代表性的作品就是藤子不二雄所画的《哆啦 A 梦》，简单明了的世界观设计和充满奇思妙想的道具，给了很多人美好的童年回忆。除了这部作品之外，藤子不二雄还在上面连载了《小鬼 Q 太郎》等作品，是《龙漫 CORO-CORO》当之无愧的看板漫画家。另外，《龙漫 CORO-CORO》一个最大的创新之处就是对于关联玩具的开发。比如当初《四驱兄弟》在连载时，开发出了四驱车当周边产品，在孩子们中间掀起了一股热潮。

如今，《龙漫 CORO-CORO》的受众群体非常稳定，整体销量也紧跟在《周刊少年 Jump》等杂志之后，在日本仍属于一个比较受欢迎的漫画杂志。

### ②日本青年漫画杂志

**《周刊 Young MAGAZINE》**

《周刊 Young MAGAZINE》，1980 年 6 月 23

Annotation
名 词 注 释

《小鬼 Q 太郎》：著名漫画家藤子不二雄所创作的搞笑科幻漫画。曾经在儿童杂志《龙漫 CORO-CORO》上连载，轻松活泼的风格很快受到了孩子们的欢迎。故事的主要情节是，一个名叫大原正太的孩子，无意中发现了一只很大的蛋，蛋中孵出了一只名叫 Q 太郎的小鬼，然后 Q 太郎就和正太等人展开了一段趣味横生的生活。




←面向青年的《周刊 Young MAGAZINE》杂志，封面不像其他杂志一样用漫画彩图，而是经常使用女艺人的照片。

日创刊，是由讲谈社发行的青年漫画杂志，读者一般将其爱称为《YM》，现在的发行量在青年漫画杂志上位居榜首。

虽然跟上面提到的《龙漫 CORO-CORO》是属于截然不同的领域，但《周刊 Young MAGAZINE》上也出现了很多脍炙人口的漫画，其中让我们最熟悉的主要有 3 部。第一部是赛车题材的体育漫画《头文字 D》，其中出现的热血山路飙车给读者留下了很深的印象，前几年还相继被改编成了动画和电影。第二部是大名鼎鼎的少女漫画团体 CLAMP 的转型之作《人形电脑天使心》，少女漫画唯美的画风很快吸引了众人的眼光。第三部是大友克洋的《AKIRA》，深邃大气的世界观充分体现了青年漫画的深刻性。

《周刊 Young MAGAZINE》的阅读人群主要是青年，所以故事的题材也比较现实深刻一点，这一突出特点为其保障了一些固定的受众群体。

### ③日本三大少年杂志

**《周刊少年 Jump》**

这本杂志应该是中国读者最熟悉的日本漫画杂志了，现在人气很高的《海贼王》《火影忍者》都是在上面连载的。它隶属于集英社，目前为日本发行量最大的漫画连载杂志，位列于三大少年漫画杂志之首。

《周刊少年 Jump》于 1968 年（昭和 43 年）7 月创刊，当时本来是双周刊，后来因为销量非常好，就在 1969 年转为周刊，每周一发售。创刊以来，由于有不少知名漫画家在上面进行连载而人气骤升，也有不少不知名的漫画家在上面一举成名。1995 年，曾以 653 万部的纪录创下日本漫画杂志的最高销售纪录。上面刊载的作品多是热血少年系，不少作品采用架空设计，用天马行空的想象力来吸引读者。在慢慢发展的过程中，作品种类也渐渐趋向多元化，现在也间或有部分恋爱、搞笑型的作品进行连载。主要读者群体是 8~16 岁的少年，不过因为很多作品人物美型，也拥有大量的女性读者。

说起《周刊少年 Jump》，最广为人知的应该就是它独创的三大关键词——“友情”“努力”和“胜利”了。纵观在上面连载的作品，基本上都是以这三个关键词为基调的，比如说现在还在连载的《海贼王》。即使不是完全契合，也必然符合其中一个关键词，这个热血的套路正是《周刊少年 Jump》成功的因素之一。




←日本首屈一指的少年漫画杂志《周刊少年 Jump》，封面上的人物是人气漫画《海贼王》的主角路飞。

另外一个引导《周刊少年 Jump》走向成功的因素，还有他们设定的三个独特的制度。第一个是调查表至上主义，每周发行的杂志都要进行读者调查，只要是在一段时间都不能受到读者的青睐就会被腰斩。如此一来就能完美地把握市场走向，不过缺点是容易武断地让一个将来可能获得人气的优秀作品被迫完结。而且除了腰斩的作品之外，《周刊少年 Jump》上也有很多作品因为人气太高而被迫无限延长，比如当年大热的《七龙珠》。这样很容易影响作品的整体素质，严重情况下甚至会造成虎头蛇尾的后果。

第二个制度是专属合约制度，就是漫画家必须跟《Jump》签订合约，即使有新的题材和想法也不能在别的杂志上连载。这样就确保了漫画家能够留下来，减少了优秀资源的流失。第三个制度是设置多个奖项吸收新人作家，比如当初《Jump》极力想将手冢治虫挖角过来但没有成功，于是他们就设立了一个手冢奖，并通过这个奖项筛选出了像井上雄彦、富坚义博等一批有力的新人漫画家。这两个政策的实行，可谓是《周刊少年 Jump》培养出那么多有名漫画家的最大原因。

既然提到了《周刊少年 Jump》获得新人漫画家的途径，就不得不提一下那些影响了《Jump》整个发展史的著名漫画家了。在《Jump》取得最多丰功伟绩的漫画家就当属鸟山明和尾田荣一郎了，两人都是走正统热血少年漫画的路线，但却分别撑起了两个不同的时代。值得一提的是，两人最著名的漫画在全球漫画销量榜上也是榜上有名。为《Jump》做出巨大贡献的还有井上雄彦、富坚义博和小畑健等，这几位目前也都活跃在漫画舞台上，可谓是《Jump》发展过程中的中坚力量。《Jump》培养出的其他著名漫画家数不胜数，这里就不一一列举了，正是这些漫画家撑起了《Jump》的整个辉煌历史。

到目前为止，《周刊少年 Jump》的销量仍旧名列前茅，可谓是日本所有漫画杂志中的翘楚。

在《周刊少年 Jump》上连载过的优秀作品：



↑在八九十年代红极一时的漫画《龙珠》，曾经是《周刊少年 Jump》的看板作品。

《七龙珠》，当年席卷了整个亚洲的架空热血作品，到目前为止已经卖出了 1 亿 5 千多万的单行本，引领《Jump》走上黄金时代的看板作品。

《圣斗士星矢》，因为美型的画风为《Jump》吸引到很多女性读者的漫画。

《灌篮高手》，用一场篮球风暴席卷了整个亚洲，运动漫画的巅峰之作。

《海贼王》，目前还在连载的大人气作品。

### 《周刊少年 Sunday》

《周刊少年 Sunday》是出版社小学馆发行的少年漫画杂志，是三大少年漫画杂志之一，与集英社的《周刊少年 Jump》、讲谈社的《周刊少年 MAGAZINE》是竞争对手。该杂志最早创刊于 1959 年，命名为 Sunday 本来只是为了让读者们感受到周日轻松愉快的气氛，本身的发刊日期

Annotation
名词注释

调查表至上主义：少年漫画杂志《周刊少年 Jump》奉行的原则，简而言之就是一切以调查表的结果为准，很少考虑其他因素。杂志在统计完回函表后，会按照结果给连载作品进行排名。如果一部漫画在短时间内一直都处于吊车尾的状态，就会被迫走上被腰斩的命运。例如曾经为《周刊少年 Jump》立下了很大功勋的车田正美，都因为作品人气不高而惨遭腰斩。

其实是在每周三。跟重视热血题材的《周刊少年Jump》不同，《周刊少年Sunday》上的作品呈现出了多元化趋势，囊括了运动、科幻、魔幻、侦探、历史、恋爱等题材，受众群体也是多种多样。

《周刊少年Sunday》不但刊登的作品风格轻松，在政策上也主张让漫画家本人进行自由发挥。不同于《周刊少年Jump》的调查表至上主义，《周刊少年Sunday》对一部作品的评价一般是结合责任编辑的意见和调查表结果，平衡地进行考虑。这样一来，即使一部作品当时人气不是很高，只要编辑看好也不会轻易进行腰斩。这一点比单靠一定时间的调查结果就决定漫画生死的残酷制度要人性化得多。不过，不知是因为作风太过轻松随便还是什么其他原因，《周刊少年Sunday》的编辑跟漫画家之间发生过很多次纠纷，这些事件甚至登上了表面舞台，成为了读者之间讨论的话题。其中最著名的就是2008年发生的雷句诚事件，雷句诚是《魔法少年贾修》的作者，因为编辑弄丢了他的原稿，他一气之下将杂志社连同出版社小学馆一起告上法庭，并因此离开了小学馆，这种事件的发生对《周刊少年Sunday》杂志本身产生了很不好的影响。

虽然《周刊少年Sunday》在三大少年漫画杂志中属于比较不起眼的一个，但在它发展的过程中还是培养出了不少有名的漫画家，其中最具代表性的有高桥留美子、安达充和青山刚昌。高桥留美子从出道以来就开始在《周刊少年Sunday》上面连载，曾经创作了《福星小子》《乱马1/2》等多部优秀作品，如今已经入行35周年的她还在笔耕不辍地继续连载着。还有擅长青春运动系漫画的安达充，也为《周刊少年Sunday》在竞争激烈的少年漫画杂志业界赢得一席之地。以独特侦探题材开创了一片天地的青山刚昌，直到现在都作为台柱支撑着《周刊少年Sunday》。

从上面的介绍可以看出，本身缺少独特风格的《周刊少年Sunday》，基本上是靠着旗下几个有力的漫画家保持屹立不倒的位置的。

在《周刊少年Sunday》上连载过的优秀作品：




↑三大少年漫画杂志之一的《周刊少年Sunday》，封面是如今杂志上三个看板作品的主要角色。




↑曾经为《周刊少年Sunday》创下了不朽成绩的棒球漫画《TOUCH》，被称为运动漫画的巅峰之作。

《乱马 1/2》，以轻松搞笑的恋爱情节见长，是高桥留美子的代表作之一。

《TOUCH》，虽然是运动漫画，重点却是打青春牌，几个主角之间的感情戏吸引了很多读者。

《名侦探柯南》，三大推理漫画之一，注重本格推理，目前仍在连载的超长寿漫画。

《银之匙》，漫画家荒川弘的新作，搞笑的情节和独特的题材为其赢得了很多读者，刚刚连载几十话就已经动画化。

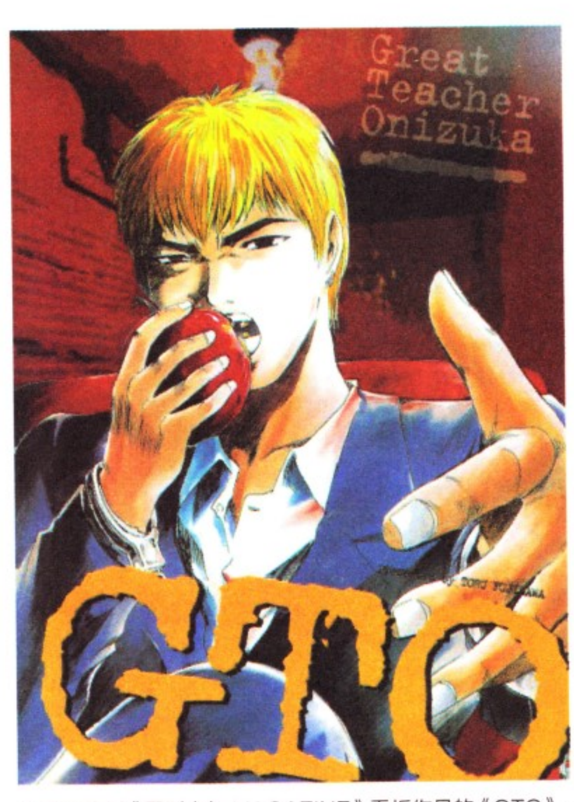
**《周刊少年 MAGAZINE》**

《周刊少年MAGAZINE》隶属于讲谈社，跟《周刊少年 Sunday》一样，1959 年创刊。但不同于另两个少年杂志，《周刊少年 MAGAZINE》早期的杂志曾包含了很多明星和演艺圈的企划，后来才慢慢发展成专门连载漫画的杂志。在发展和摸索的过程中，《周刊少年 MAGAZINE》上曾刊载过包括推理、青春、美食等多种题材的漫画，最终形成了比较硬朗的风格。另外，由于创刊时间较早，很多老牌的漫画家都在上面连载过，但现在整体销量还是不如集英社的《周刊少年 Jump》。

相较于《周刊少年 Jump》的调查表至上主义和《周刊少年 Sunday》让作者自由发挥的政策，《周刊少年 MAGAZINE》是属于编辑方面占主导，这一点跟它们硬朗的风格非常相符。由于不只依靠调查表，所以即使在一段时间内人气不太高，漫画也不会直接被砍掉。即使是编辑部确定这部作品不会有什么发展的可能性，也不会武断地让其完结，而是会移植到它的兄弟刊物《MAGAZINE SPECIAL》或《月刊 afternoon》上。相反的，只要在这两个刊物上取得了一定人气，移植到本刊上继续连载也是可能的。比如美食漫画《将太的寿司》就是从《MAGAZINE SPECIAL》转移到本刊《周刊少年 MAGAZINE》上去的，这种开放的政策在漫画杂志刊物中非常少见。

既然是三大少年漫画之一，《周刊少年 MAGAZINE》也出现了很多著名的漫画家和漫画作品。首先值得一提的是它们早期的两个看板——手冢治虫和赤冢不二夫。被称为漫画之神的手冢治虫为《周刊少年 MAGAZINE》吸引了一大批忠实读者，赤冢不二夫也凭借其搞笑的风格赢得了

↑走硬派风格的《周刊少年 MAGAZINE》，虽然人气不如《周刊少年 Jump》，但杂志上还是连载了很多经典作品。




↑曾经位列《周刊少年 MAGAZINE》看板作品的《GTO》，讲述了一个原暴走族青年当上教师的故事。

很多读者的关注。后来《周刊少年 MAGAZINE》具有划时代意义的漫画还有三种，一个是推理漫画，一个是美食漫画，另一个则是不良漫画。位列三大推理之一的《金田一少年事件薄》出自天才脚本家天树征丸和漫画家佐藤文也之手，两个人合力为日本漫画界开创了推理漫画的先河。紧跟其后的还有黑客加上点推理悬疑要素的《血色星期一》。《周刊少年 MAGAZINE》上刊登的美食漫画则有《中华小当家》和《将太的寿司》，《中华小当家》结合了料理和热血元素，成为了之后热血料理漫画的领头之作。最后要说的不良漫画也是《周刊少年 MAGAZINE》独创的，专攻不良漫的藤泽亨用不良少年的义气与浪漫情结带领读者们进入了一个新的领域，从而创立了一种全新的漫画类型。他的两部作品《湘南纯爱组》和《GTO》都非常的有名，特别是后者，曾经多次被改编成动画和影视剧。

虽然《周刊少年 MAGAZINE》不像《周刊少年 Jump》那样销量一直遥遥领先，也不像《周刊少年 Sunday》那样出现了几个声名远扬的漫画家，但它却凭借着硬朗的作风和独创的题材稳稳地走在向前发展的道路上。

在《周刊少年 MAGAZINE》上连载过的优秀作品：

《墓场鬼太郎》，著名漫画家水木茂创作的漫画，开创了妖怪漫画的先河。

《GTO》，不良漫兼热血教师漫画，主角鬼冢英吉的教师形象深入人心。

《绝望老师》，搞笑加吐槽漫画，改编成动画之后人气越来越高。

《中华小当家》，掀起一阵风潮的美食漫画。

### ④日本三大少女杂志

**《Nakayoshi》**

《Nakayoshi》是由日本讲谈社发行的少女漫画杂志，于 1954 年 12 月创刊，是日本现存漫画杂志中历史最悠久的，也是日本三大少女漫画杂志之一。它的名字《Nakayoshi》意思是关系良好，非常符合主要描写感情戏码的少女漫画风格。

作为最古老的少女漫画杂志，《Nakayoshi》上不仅连载了少女漫画的开山之作，还培养出了很多有名的少女漫画家，其中最具代表性的就是武内直子和 CLAMP。武内直子凭借着一部《美少女战士》名声大噪，而多产的 CLAMP 则擅长改变风格适应社会潮流的变化。



↑《Nakayoshi》上的作品《美少女战士》，无论是漫画版还是动画版都很成功，引领起一股魔法少女战斗漫画的风潮。

如今虽然《Nakayoshi》因为竞争对手的增加而人气不及当年，但仍然是很受欢迎的少女漫画杂志，相信今后它也会带着最长寿漫画杂志的名号活跃下去的。

在《Nakayoshi》上连载过的优秀作品：

《蓝宝石王子》，由漫画之神手冢治虫创作，日本少女漫画的开山之作。

《美少女战士》，作者是著名漫画家武内直子，



**Annotation 名词注释**

赤冢不二夫：日本漫画巨匠，曾经创作出了很多经典的作品，影响了日本整个一个时代。从十多岁刚刚接触了手冢治虫的搞笑漫画《Lost World》时，他就立志成为一个漫画家。出道之后一直笔耕不辍的他，很快因为《阿松》这部作品一举成名，随后又在《周刊少年 MAGAZINE》上发表了《天才笨蛋伯》等搞笑漫画，最后还赢得了“日本的搞笑漫画之王”的美称。

变身少女的设定和帅气的男性角色引来了众多少女的追捧。

《百变小樱》，漫画团体 CLAMP 创作变身少女漫画，同时受到女性读者和男性读者两方的欢迎。

### 《Ciao》

隶属于小学馆的少女漫画杂志，创刊比较晚，直到 1976 年才发行了第一本杂志，但是现在则位居三大少女漫画杂志之首的位置。

由于开始时就有了两个有力的竞争对手，所以《Ciao》马上开始了艰难的摸索之路。最初，《Ciao》设定的受众年龄层是中小学生，后来相继以高中生、中学生为目标，到了 2000 年则开始陆续刊登一些低年龄层的作品，用来吸引小学低年级的小女孩。自从 2006 年面向中学生的姐妹刊物《ChuChu》创刊之后，《Ciao》的低龄化就更加明显，现在主要的阅读群体为小学中年级、低年级和学前儿童。

因为坚持跟《Ribon》和《Nakayoshi》走不同的路线，《Ciao》从已经饱和的市场开拓出一片新天地，自此便成为了日本第一大少女漫画杂志。

在《Ciao》上连载过的优秀作品：

《阿尔卑斯玫瑰》，老牌少女漫画家赤石路代的代表作之一，独特的世界观为少女漫画界带来了新的启发。

《魔法小恶魔》，由筱冢广梦创作，低龄向的魔法少女故事，深受小学女生欢迎，现在仍然在连载中。

《少女革命》，人气动画改编成的作品，由人气漫画家齐藤千惠负责绘制。



←由人气动画改编成的《少女革命》，漫画版选用了实力派漫画家齐藤千惠，画面非常唯美绚丽。

### 《Ribon》

《Ribon》是集英社发行月刊少女漫画杂志，它比《Nakayoshi》晚了一年，在 1955 年创刊。“Ribon（りぼん）”这个单词是发带的意思，让人联想可爱的粉红色蝴蝶结，非常符合少女的感觉。

《Ribon》早先的读者对象本来主要是小学中年级至中学左右的少女，现在则更偏向小学高年级至中学的读者。总体来看，《Ribon》比《Nakayoshi》和《Ciao》的读者年龄层都要高，是三大少女漫画杂志中最接近成人化的杂志。《Ribon》的整体风格非常轻松愉悦，很多少女漫画都是画风纤细的喜剧故事。在发展的过程中，它也培养出了像山岸凉子、吉住涉、矢泽爱和樱桃子这样优秀的少女漫画家。80 年代后期至 90 年代中期，曾经是《Ribon》最辉煌的时代，那个时候它创下了少年

Annotation
名词注释

《ChuChu》：小学馆从 2000 年到 2009 年发行的少女漫画杂志，主要目标群体是中学生或高中生，年龄层定位偏高。其实在 2000 年刚刚创立的时候只是作为《Ciao》的增刊发行，到了 2006 年才终于独立创刊。正因为《ChuChu》独立分割出去，作为本刊的《Ciao》才更加毫无顾虑地走上了低龄化道路。不过《ChuChu》却没有存活下去，到 2009 年就休刊了。

漫画杂志史上最高的发行纪录——250万册。但是，由于2000年《Ribon》旗下的矢泽爱等一众实力派漫画家的离开，造成了读者群的分裂和杂志销售量的骤减，使得《Ribon》让出了少年漫画杂志的第一把交椅，屈居在《Ciao》之下。



↑老少皆宜的轻松搞笑漫画《樱桃小丸子》，曾经风靡整个日本，让《Ribon》杂志销量大增。

在《Ribon》上连载过的优秀作品：

《近所物语》，矢泽爱早期的作品之一，风格明朗轻快，吸引了不少少女读者。

《橘子酱男孩》，吉住涉的代表作，画风和故事都是走可爱路线，颇受年龄层低的读者喜欢。

《樱桃小丸子》，风靡整个日本的轻喜剧故事，无论男女老少都很喜欢，作者是樱桃子。

## 网络

### 纸质媒体的电子化

随着电子技术的发展，人们渐渐不喜欢携带沉重的书籍，而是倾向于在网络等电子媒体上浏览内容。所以无论是报纸还是杂志，只要是纸质媒体都面临着被淘汰的危险。为了寻求以后的出路，很多纸质媒体都开始跟随潮流，开始慢慢电子化，漫画杂志也不例外。据日本报刊《读卖新闻》的统计数据，日本传统的纸质漫画杂志销量已连续10年下跌，2005年的总销量为2420亿日元，相比之前下降5%之多。

如今，不少知名的动漫杂志都在网络上开创了姐妹版杂志。比如我们非常熟悉的《周刊少年Sunday》，它就在网上推出了一个名叫《里Sunday》的姐妹杂志，刊登一些新连载的漫画。前不久，《周刊少年Sunday》上的看板魔幻漫画《MAGI（魔笛）》的外传也在上面连载，使得阅读这个版本的人越来越多。




↑《周刊少年Sunday》的网络版《里Sunday》，可以说是纸质漫画杂志走向电子化的第一步。

除了漫画杂志故意推出姐妹刊物的情况，在特殊环境下本刊杂志也有电子化的特例。在2011年日本受到大地震和海啸的冲击时，由于图书正常流通渠道受到阻碍，《周刊少年Jump》和《周刊少年Sunday》等杂志就在网上推出了电子版供读者阅读。据说当时因为发行量少，仅在几个小时内书店的近一百本杂志就被一抢而空，形成了一种“一书难求”的状况（在大灾面前都要看漫画，这也从侧面证明了日本人对漫画的热爱程度）。这个时候几个杂志社推出的电子版不仅解了读者们的燃眉之急，也趁机提高了读者们对杂志的信赖度。

无论是网上推出的姐妹版杂志，还是应急的电子版，都体现出了网络阅读的方便和人们对电子杂志的接受程度。从这点可以看出，电子化始终是实体杂志发展的一个方向。

### 专门网络杂志的产生

刚才说到了纸质媒介的网络化与电子化是将来的一个发展趋势，实际上，日本已经存在独立的网络漫画连载杂志了。

早在2006年，日本的动漫出版社双叶社就推出了号称“世界上第一本免费漫画网络杂志”的《ComicSeed》。想要阅读漫画的读者只要进入网站，在电脑上轻轻点击一下鼠标，就可以随意翻看漫画了。

跟传统的纸质杂志和纸质杂志的姐妹版不同，这种网络杂志完全采用了一种新的营销模式。据双叶社漫画出版部部长岛野浩二说，由于网络版杂志不需要进行印刷和装订等程序，所以成本比纸质杂志要低一半。因为网络杂志上多多少少都会投放一些广告，而且日本的很多读者在阅读完漫画杂志后都会选择购买单行本等纸质漫画来收藏，所以成本降低之后，只要网络的阅读量够大，就能够靠这些来盈利了。

## 一炮而红的网上连载——《一拳超人》和《黑塔利亚》

说完了杂志的网络化，下面我们就说说两部因为网络连载而一炮而红的漫画吧。

第一部是这几年人气非常的作品——《一拳超人》。《一拳超人》又名《一击男》，本来只



←如今已经数次动画化的作品《黑塔利亚》，不过最早它只是作者因为兴趣发表在自己博客上的漫画。



↑村田雄介绘制的《一拳超人》彩图。他那高超的绘画功力和对色彩的良好把握为这部作品增色不少。

是原作者 ONE 为了练习使用网络漫画编辑软件 ComicStudio 而作为练笔用的习作。ONE 从 2009 年 7 月 3 日开始在网络上进行连载，虽说作品都是草稿风的，但热血却又带着一些搞笑元素的故事很快就吸引了很多读者。根据 2012 年 9 月 NHK 电视台播出的节目《网络漫画革命》统计数据，《一拳超人》的网络版浏览记录竟然高达 2 万次 / 天，总共的累计阅读人数也达到了 1000 万人。

由于剧情颇受好评，于是作者就构思了包括结局在内的情节，并继续在网上连载，这个版本被称为“原创网络版”。不过由于 ONE 本人的画风太过潦草，于是《周刊少年 Jump》旗下的漫画家村田雄介就对整个故事进行了重新绘制，以一定的频率刊登在网络版杂志《となりのヤングジ

### Annotation 名词注释

ComicStudio：日本 Celsys 公司发行的专业漫画软件，简称 CS。它的特点是使传统漫画的工艺在电脑上进行完美重现，让整个漫画创作流程完全脱离纸张，从而很大程度上提高画漫画效率。这个软件方便实用，为很多漫画爱好者甚至是专业漫画家提供了一个很好辅助工具。《一拳超人》的原作者 ONE 在网上发表作品的初衷，就是为了练习这个软件的应用。




←日本非常热门的软件LINE旗下的漫画软件LINE MANGA，其最大的特点就是看漫画赠送贴图，可以跟LINE联动使用。

ャンプ》上。村田所画的版本称为“重修版”。值得一提的是，无论是原作者所画的网络版还是“重修版”都是在网上可以免费阅读的。目前，《一拳超人》的人气依旧居高不下，单行本的实体书也发行了三本。

第二部是从前几年就可以掀起一股拟人化热潮的《黑塔利亚》。《黑塔利亚》本来也是作者根据自己的兴趣爱好在博客上刊载的四格漫画，在取得了一定人气之后由幻冬社出版了单行本漫画。而且不仅仅是漫画，《黑塔利亚》先后被制作成了五季动画并推出了众多广播剧角色歌的周边产品，2010年还推出了剧场版，可谓是网络连载成功的典型例子之一。

从这两个例子我们可以看出，网络不仅给传统的纸质媒介提供了一个可以继续发展的平台，同时也能够集思广益，发挥网友们的力量提供好的漫画题材甚至故事给纸质媒介。两者间的互利互惠是显而易见的。

## 新媒体

### 在电子终端的软件上做文章

近年来，随着电子技术的发展，手机、平板电脑等便携式终端上出现了各种各样的软件，漫画产业当然也不能放过如此良机。很多出版社纷纷推出相应的漫画阅读客户端，甚至还跟其他软件合作宣传自己的漫画。

前不久日本人气非常高的通讯软件LINE就跟各个出版社合作，推出了一个名叫LINE漫画的客户端。使用手机或平板的客户既可以在上面看漫画，还能够获得专用的贴图到LINE软件上使用，可谓是一举多得。这种互相合作互相促进的方法对新媒体漫画的发展非常有利。

虽然现在还是纸质媒介占优势，但总体来看新媒体漫画还是拥有非常良好的发展前景的。

### 飞机上的电子漫画

刚才我们提到了方便快捷的移动终端软件，但有一个地方必须关闭各种电子设备，那就是飞机上。2012年4月，日本小学馆跟航空公司进行了合作推出了一个名叫“SKY MANGA”的系统，填补了这方面的空白。上了飞机后，乘客们就可以通过飞机上的娱乐系统观看免费漫画了。目前为止加盟的只有小学馆，所以还只能观看它们出版的漫画。不过，这个系统能够互相进行宣传，发展前景良好，相信不久就会慢慢壮大的。




←能够在飞机上观看漫画的系统“SKY MANGA”，可以为枯燥的航空旅行增添一份乐趣。

# 职业漫画家之路

## 第一步：取得连载

### 准备作品

俗话说得好，有些事一定要从娃娃抓起，特别是像漫画家这种需要不断磨练画技的职业。日本的漫画家通常都很早就已经确定好目标，并朝着这个方向努力了。很多都是从高中或大学开始画漫画，然后慢慢走上漫画家之路的。比如，描写漫画家生活的热血漫画《爆漫王》中的两个主人公，就是从上高中之前就确定要当漫画家了。

当上职业漫画家就意味着能够靠画漫画得到的收入满足自己的生活所需，而没有定数的短篇漫画充其量只算是打工的程度，所以有志向当上漫画家的年轻人，第一步就是要在一本漫画杂志上取得连载。要取得连载主要有两种方法，第一种是自己或跟其他人合作创作出一部作品，得到编辑的赏识，很快获得连载的机会；第二种是在一个有一定资历的漫画家手下工作，一边当助手一边创作自己的作品，然后经由那个漫画家的推荐或向编辑自荐，来取得连载。相比之下，前面



↑小畑健创作的热血漫画《爆漫王》，主要讲述了几个少年为了成为漫画家而奋斗的故事。



↑由日本著名漫画团体 CLAMP 所绘制的唯美插画，出自作品《翼年代记》。

**Annotation**
**名 词 注 释**

小畑健：日本著名漫画家，隶属于《周刊少年 Jump》旗下，曾经创作了《傀儡师左近》《棋魂》《爆漫王》等多部经典作品。相比其他漫画家，小畑健出道之后的经历非常坎坷。他入行非常早，但是因为本身剧本的创作能力不是很出众，因此锋芒一直没能展露出来。直到他开始跟堀田由美合作创作出家喻户晓的运动漫画《棋魂》，才成为众人追捧的知名漫画家。

的方法看上去更加顺利，但实际无论哪种都要让自己的作品得到认可，因此拿出一个吸引人的作品给编辑看，才是最重要的第一步。

创作出这个作品的过程既可以是自己独立完成，也可以选择跟别人合作。日本的很多漫画家都是独自进行故事的创作和作画的，但也有少数是组成团体或组合，两人或多人一起创作，比较著名的就是少女漫画团体 CLAMP，还有曾经跟不同脚本家合作过的小畑健。

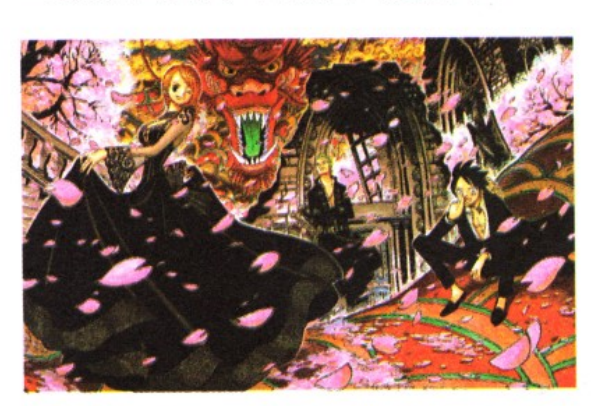
在实际作画之前还要确定好自己想要创作的种类，主要选择有少年漫画、少女漫画和青年漫画等。如果有想要连载的杂志，也可以根据杂志的风格确定作品的基调。然后，第二部就是设定出符合大众品位的世界观和人物。虽然也有少数漫画家能够创造出新奇的作品，引领一场新的潮流，不过这都属于大师级的，大部分作者可能还是会迎合读者的喜好。完成了这一步之后，故事的整体框架就出来了。

接下来，要做的就是按照画漫画的流程将整个故事呈现出来了。其实只要故事够有趣，直接拿分镜稿给编辑看也是可以的，但这通常都是一些已经有一定名望的漫画家才能做的事，作为一个新人还是要尽 100% 的努力，将原稿画到可以马上连载的地步。这样既是表达自己对编辑和杂志社敬意的一个方法，也是拿到连载机会的一个最快捷径。

### 拿给编辑过目

在一个漫画家的职业生涯中，编辑扮演着一个非常重要的角色。因为他以后既要给漫画家出谋划策，同时也是一个漫画家获得连载走上职业生涯的第一关。比如当初鸟山明和他的编辑之间的相互扶持和鼓励就被传为佳话，两人也因此在各自的领域上获得了很大的成功。

上面提到了要获得连载，就必须让自己的作品受到编辑的赏识，那么具体要怎么做呢？如果你是一个初出茅庐完全没有进入漫画界的新人漫画家，就必须要将自己稿子投到杂志社设立的新人奖中，这样作品才能得以被编辑过目。不过假如当时正好没有相应的评奖，又急切地想知道自己到底有没有漫画家的才能，就可以直接拿着原稿到杂志社去。一般知道是带原稿来的新人后，会有编辑进行接待。他通常会当场通读一遍整个原稿，如果赏识投稿人的才能，就会提出一些修改意见，让他回去修改。而若原稿本来就非常出色，就会直接拿去参加社内的评奖或将这个新人当成一个有力候补推荐给上面。《爆漫王》中两个主角的作品就是一开始就受到编辑赏识，因为编辑一直向上面推荐，才成功拿到连载的。



↑漫画《海贼王》的彩图。如今画风已经非常成熟的作者尾田荣一郎，也曾经担任过别的漫画家的助手。

刚才说的是一个新人漫画家投稿所要经历的程序，这个过程既繁琐成功率又低，但假若一直在一个职业漫画家手下当助手的话，情况就不一样了。首先，平时见到编辑的机会会有很多，熟络之后更是非常方便将原稿拿给他过目。其次，这些职业漫画家通常会教给助手一些知识，有些还会帮忙修改原稿，甚至帮助手引荐编辑。日本是个人情的社会，这种漫画家的推荐是个非常难得的机会，从各种因素考虑成功率都比较高，所以以漫画家为目标的年轻人通常都会在一个职业漫画家门下当一段时间助手，比如《海贼王》的作者尾田荣一郎在获得连载前就当过助手。

一般情况下，编辑在拿到原稿时主要会看两点，第一点是故事设定，第二点是作画。故事是漫画的核心，不然即使画得再华丽也不会有人喜欢看。只要编辑觉得故事很有趣，或者某个点子很好，经过修改会变得很有趣，故事这一关就过了。而第二点的作画也要求很高，整个绘画要达到一

定水平，并且分镜的设计也要出彩。在《爆漫王》中就有一段情节，编辑认同了故事的创意，但却觉得漫画的表现形式更像是小说，失去了漫画本身的优势。所以要得到编辑的赏识，不但原稿画面的完成度要很高，故事的表现形式和分镜等地方也必须注意。

### 参加评奖

上面讲到让编辑过目的方法时，我们提到了可以参加各个杂志社出版社的漫画评奖。其实这就相当于跳过了跟单个编辑面对面的机会，直接将作品放到很多编辑甚至是整个出版社范围内。这种情况下，除非是真正具有前无古人后无来者的才华，才有可能靠着这种机会一下成功。所以大多数的新人漫画家或当了一段助手的漫画家，都会通过编辑获得机会。




←少年漫画杂志翘楚《周刊少年 Jump》，虽然其他少年漫画杂志也不少，但新人漫画家们还是喜欢向《周刊少年 Jump》投稿。

当编辑觉得一个作品可行的时候，他通常还是会提出一些修改意见，尽量让作品变得更好。等他觉得时机成熟时，便会把作品拿到杂志社内去参加一些新人奖，或者在例行会议时提出这部作品。

讲到这里，可能会有人好奇——例行会议？都会说些什么？每本杂志的页数都是有限的，只能容纳几个作品，所以即使有新的好作品想要连载，也必须等有老作品结束，空出那个席位来。

为此，杂志社要定期地举行会议，来一起决定哪些旧连载要结束，哪些新连载可以开始等问题。根据各自不同的习惯，每个杂志社举行例行会议的时间不同。而决定哪些旧连载要腰斩和哪些新连载是有前途的，一般就是读者问卷结果和编辑们的意见。

因为每个编辑会负责几个固定的漫画家，还要自己挖掘前途有望的新人，他们之间既是合作也是竞争关系，于是在例行会议上怎样说服主编和其他编辑成了重中之重。而得到新人漫画奖或者其他奖项是一个非常有力的筹码，因此编辑一般都会鼓励自己挖掘的新人投稿到相应的奖项，或直接拿他们的作品去参加评奖。

### 日本漫画新人奖介绍

(1) 手冢奖

手冢奖是集英社为了纪念漫画之神手冢治虫而设立的新人漫画奖项。由 1971 开始第一次评奖，主要对象是少年向的剧情类漫画。从第 1 回到第 36 回都是手冢亲自评奖的，其后则由赤冢不二夫接替他担当审查委员长。

最高奖项的奖金为 200 万日元，不过由于评奖过于严格和追求艺术性，导致很多次大奖出现空缺，而且还传出了手冢奖的诅咒这个吐槽性质的传言（详情请见漫画界相关趣闻这个章节）。

获奖作品：《生物都市》（诸星大二郎）、《枫紫之情》（井上雄彦）、《遥远的早晨》（星野之宣）。



↑井上雄彦获得手冢奖的作品《枫紫之情》，据说这个人物是《灌篮高手》中流川枫的原型。

(2) 赤冢奖

由集英社举办的，以少年向搞笑漫画为对象的新人奖。从 1974 年开始，跟手冢奖同样，是为了纪念搞笑漫画大师赤冢不二夫所设立的奖项，每年举行两次。

大奖奖金为 200 万日元，但很少有人能夺得大奖。到 2011 年为止已经举行了 75 回，但入选大奖的仅有 5 人，最近 20 年间都没有人获得最高奖项。

获奖作品：《UNDEADMAN》（八木教广）、《AT Lady!》（冈野刚）、《日本列岛无异常》（户谷稔）。

(3) JUMP TREASURE 新人漫画奖

2007 年由《周刊少年 Jump》创立的月例新人漫画奖。前身是"Jump 十二杰新人漫画奖"，频率是每月进行一次评奖。评审员基本都是正在进行连载的漫画家，而且跟强调综合实力的"手冢奖"和"赤冢奖"不同，JUMP TREASURE 新人漫画奖只要在剧情、创新度等有突出表现，就能够成为评奖的对象。

最高奖项的奖金为 100 万日元，这个数目虽然不高，但得奖之后立刻就能在本刊或增刊上刊载，这一点对新人漫画家很有诱惑力。

获奖作品：《COWARD COWBOY》（吉田一行）、《Bullet in the water》（三浦征隆）、《BLOODY MARY》（塚本妖一）、《Swimmers》（八木深弥）。

(4) 周刊少年 MAGAZINE 新人漫画奖

由讲谈社主办的新人漫画奖项，跟杂志定位一样，评奖对象也是少年漫画。现在举办的频率是一年两次，获奖作品分为"特选""入选""佳作"等几个等级。最高奖项是 100 万日元，获奖作品一般都能得到刊载的机会。


←获得了「周刊少年 MAGAZINE 新人漫画奖」的作品《妖精的尾巴》，如今仍然在《周刊少年 MAGAZINE》上连载。

获奖作品：《妖精的尾巴》（真岛浩）、《凉风》（濑尾公治）、《进击的巨人》（谏山创）、《血色星期一》（惠广史）。

(5) 月刊少年 MAGAZINE 新人漫画奖

讲谈社旗下《月刊少年 MAGAZINE》主办的新人漫画奖项，主要评奖门类是少年漫画。最高奖项奖金高达 300 万日元，另外还设有主编特别奖和初次投稿奖等入围奖项。而且，只要达到准入选的程度就能够马上进行刊载，所以参与这个奖项的新人漫画家数量很多。

获奖作品：《A 子的世界》（鹿目ゆうき）、《感情缺憾者》（色原みたび）。

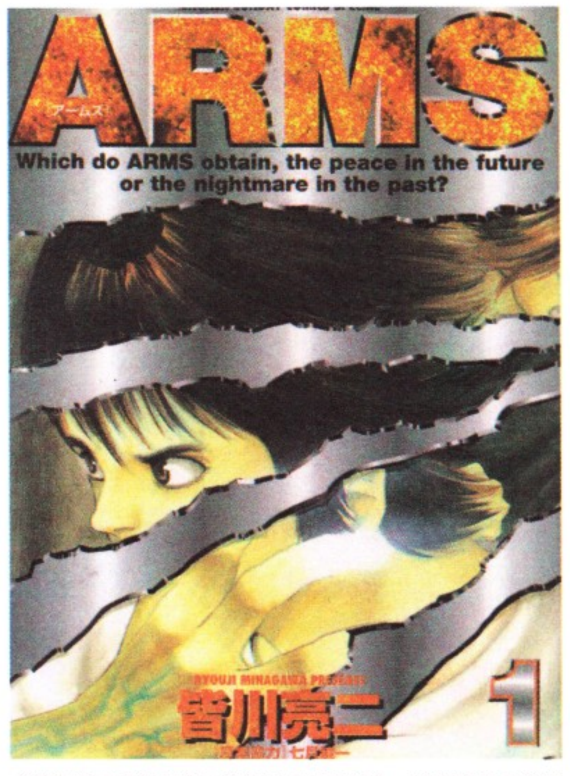
(6) 小学馆新人漫画大奖

1978 年由小学馆创立的奖项，具体分为儿童、

Annotation
名词注释

《凉风》：凉风是漫画家濑尾公治创作的青春恋爱漫画。主要讲述了男主角秋月大和独自来到东京上高中，偶然情况下喜欢上同学朝比奈凉风的故事。不过，故事中并不是完全描写两位主角的恋爱，还涉及到了跳高和田径等体育项目。该漫画于 2003 年~2007 年在《周刊少年 MAGAZINE》上连载，并在 2005 年被改编成了动画版。

少年、少女等很多部门，便于进行各类漫画的评选。每个部门的评审员都由职业漫画家来担当，每年举行两次，最高的奖项（特别大奖）将给予其高达 500 万日元的奖金，充分体现了大型出版社的大手笔。




↑著名漫画家皆川亮二的作品《ARMS》，这部作品无论是在布局、构图还是人物塑造上都很特别，非常值得一读。

获奖漫画家：青山刚昌、安倍夜郎、浦泽直树、高桥留美子、皆川亮二。

（7）漫画 College

同样由小学馆设立，是它旗下《月刊少年 Sunday》的月例新人奖项，评奖对象比较固定，多是少年漫画。值得一提的是，漫画 College 奖金只有区区的 50 万日元，跟上面的小学馆新人漫画奖的 500 万日元奖金根本没法比。不过由于举办频率高，还是有很多新人漫画家参加的。

获奖作品：《BIRD MAN》（雷句诚）、《REDBOOK COOKING》（猫砂一平）。

（8）周刊少年 Champion 新人漫画奖

《周刊少年 Champion》杂志社的新人漫画奖项。由于《周刊少年 Champion》的销量不是很高，所以我们在介绍杂志的时候没有提到它。抛开销



↑贞本义行的代表作之一《EVA》，这部作品的动画版更加有名，曾经在日本引起了很大的轰动。

售数字来看，上面还是连载了很多经典漫画的，比如说手冢治虫就曾经在《周刊少年 Champion》发表多部作品。有不少新人漫画家就是因为手冢的存在而慕名参加这个奖项的。

获奖漫画家：贞本义行、桥本俊二、太田正树。

（9）千叶彻弥奖

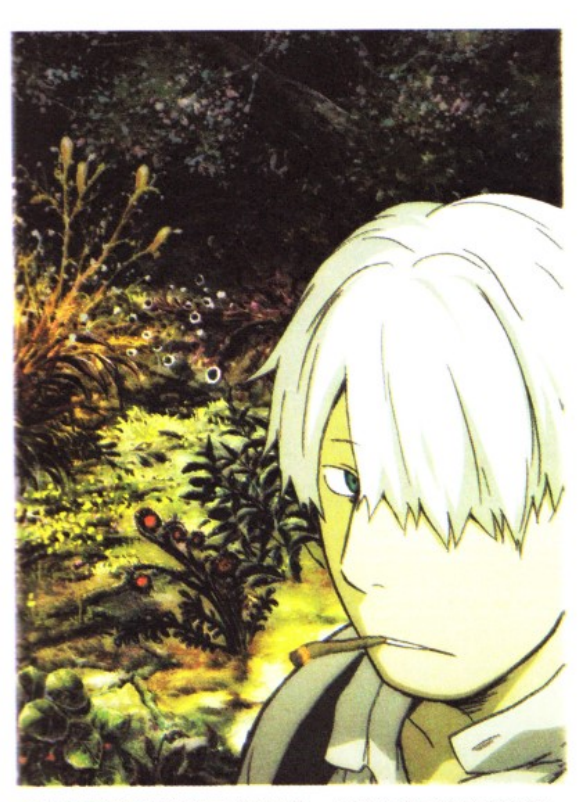
《周刊 Young MAGAZINE》为纪念著名漫画家千叶彻弥而设立的新人奖。千叶彻弥的代表作有《明日之丈》等，是日本老牌漫画家之一。千叶彻弥奖于 1980 年开办，由千叶彻弥本人担当评选者。

由于《周刊 Young MAGAZINE》是青年漫画杂志，因此评奖的对象也是那些青年类的实力派漫画。

获奖作品：《ROUND PLAYER》（加纳隆巳）、《Jump Over》（坂本文）、《MEAT MEAT MARKET》（新井惠史）。

（10）Afternoon 四季赏

由讲谈社旗下杂志《月刊 Afternoon》举办的新人漫画奖。既然名叫四季，就是在一年中的四个季节各举行一场评奖。对作品的类型和页数都


↑风格非常特别的漫画《虫师》，作者是漫画家漆原友纪。改编的动画版本质量也非常上乘。

没限制，所以参评作品数众多，每次都能评选出质量很高的新作漫画。Afternoon 四季赏也因此被认定为比较具有权威性的奖项。

获奖作品：《8 月之光》（新井英树）、《故事说不停》（五十岚大介）、《虫师》（漆原友纪）。

（11）MANGA Grand Prix

《周刊 Young Jump》举办的新人漫画奖，以“成为日本最能够开拓全新才能的青年志”为宗旨，每月举行一次。最高奖金为 100 万日元，下设很多不同的评奖部门，获奖作品能够得到在杂志上刊载的机会。

获奖作品：《OUT OF THE HOLE》（青木雅彦）、《FLY》（田中晋哉）。

（12）IKKIMAN

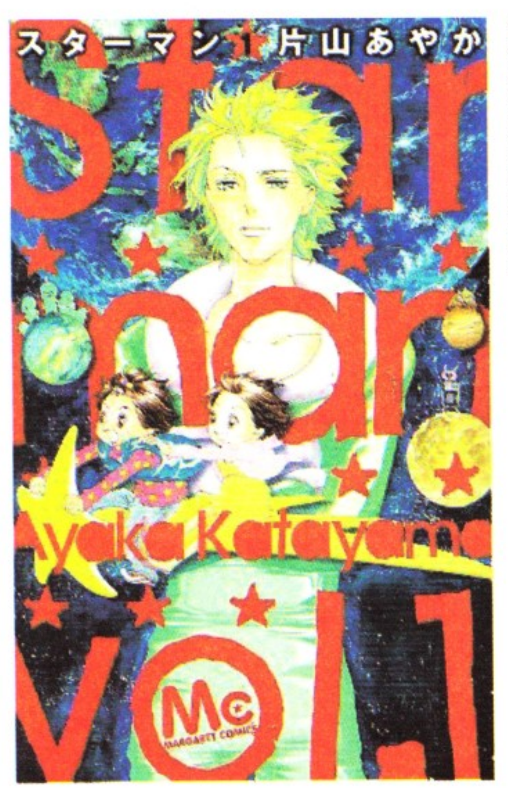
小学馆旗下《月刊 IKKI》的新人奖，从创刊初始便开始设立，很多获奖作者后来都开始在《月刊 IKKI》上进行连载。每两个月进行一次评选，特征是必定会选出一部以上的获奖作品，而且获奖作品会在本刊上登载。

获奖作品：《走马灯》（青野春秋）、《虎之门》（笠边哲）。

（13）金之头饰大赏

集英社旗下的《Ribon》《Margaret》《Cookie》等数个少女漫画杂志共同举办的新人漫画奖项。评奖频率为每年一回，进行评选的都是这几个杂志旗下的漫画家。最高奖项金之头饰奖的奖金有 500 万日元之多。

获奖作品：《Star man》（片山あやか）、《宇治金时》（小枝くり）。



←少女漫画家片山あやか创作的作品《Star man》，曾经获得第一届金之头饰大赏的头奖。

Annotation
名词注释

五十岚大介：日本著名漫画家，于 1993 年在《月刊 Afternoon》上出道，因为高超的绘画水平和对大自然的纤细描写而获得了很高的评价，曾经在日本举办的漫画家绘画水平等级投票中得到 S 级的好成绩。在《月刊 IKKI》和《月刊 Afternoon》等很多杂志上连载过漫画，代表作有《故事说不停》《魔女》和《海兽之子》等。

（14）白泉社雅典娜新人大奖

著名少女漫画出版社白泉社所设立的新人奖项，主要目的是为旗下的《花与梦》《LALA》等少女漫画杂志挖掘有才能的新人。1976 年开始举办，以智慧女神雅典娜命名。从第 30 回开始，每次都会发行集结了获奖作品的单行本。

获奖作品：《如今，在何处的青空下》（津田雅美）、《盛夏的犯罪者》（中条比纱也）。

（15）Nakayoshi 新人漫画大奖

讲谈社旗下老牌少女漫画杂志《Nakayoshi》主办的新人漫画奖。每年举行两次，获奖作品会在本刊或增刊上登载。值得一提的是，只要是能获奖就可以分到一个责任编辑，所以参加这个奖项的新人少女漫画家很多。

获奖作品：《太阳 Romance》（末次由纪）、《LOVIN YOU》（秋元奈美）。




↑ Nakayoshi 新人漫画大奖的获奖漫画家末次由纪，现在正在连载中的作品《花牌情缘》。

（16）角川漫画新人大奖

2009 年由角川书店主办的漫画新人奖，每年评选两次，不问作者的资历。作品题材不限，获奖作品会在旗下的漫画杂志上刊载。

获奖作品：《麻雀相噬》（松永孝之）。




←《周刊少年 Jump》的增刊《Jump NEXT》，上面刊载了很多新人短篇作品和本刊作品的短篇番外。

## 短篇连载测试人气

参加完评奖之后，作品在会议上就会得到重视，很可能会马上纳入连载的议程。不过，为了测试人气，杂志社通常都会先让短篇作品进行一个试连载，等到觉得这个题材会受欢迎再将其改成连载作品。

上面提到了，在“JUMP TREASURE 新人漫画奖”这种杂志社设立的奖项中获得头奖，都可以马上在别册甚至本刊上刊登，这样就可以根据读者的反响来判断这个作品是否值得变成连载作品。不过，没有获得大奖的作品，经由编辑的推荐，也可以在增刊或姐妹刊物上刊登。当收回的读者调查表普遍对这部作品产生兴趣时，就非常有把握进行连载了。比如，日本发行量最高的少年漫画杂志《周刊少年 Jump》旗下就有一个用来刊登

Annotation
名词注释

《Jump NEXT》：《周刊少年 Jump》旗下的增刊，每年发行三次，分别在黄金周、盂兰盆节和年末年初发行。其实《周刊少年 Jump》的增刊号发行很早，而且中间经过了很多名字的改动。1996 年后曾经改为《赤丸 Jump》，然后于 2010 年正式改名为《Jump NEXT》。内容主要是短篇漫画或四格漫画等，经常用来推广新人漫画家的作品。

新人作品的杂志《Jump NEXT》，《爆漫王》中两个主角的作品在进行连载之前就曾经被放到这本杂志上测试人气。

刊登短篇不是进行连载的一个必须过程，却是一个必要的过程，因为很多新人的第一部连载作品都是从短篇扩展而成的。如今已经成为著名漫画家的尾田荣一郎，他在开始连载之前也是先画一个短篇，在题材和人物设定等都得到认可后，才开始在《周刊少年 Jump》本刊上连载长篇作品。像现在已在杂志上连载的漫画很多都是有短篇版本的，如《黑子的篮球》《美食的俘虏》等。



←如今正在《周刊少年 Jump》上连载的漫画《黑子的篮球》，这部作品也曾经有过短篇的版本。

### 连载准备

当人气测试得到好结果，在例行会议上也受到编辑们的青睐并决定可以进行连载后，就可以进行最后一步——准备连载了。

说起连载需要的东西，其实最需要的就是漫画家和少量的漫画用具。不过，为了专心进行创作，漫画家们在获得连载的同时，一般都要准备一间独立的工作室。这个工作室虽然不一定是漫画家的家，但漫画家却要在这里度过大部分的时间。里面放置的东西通常有绘画道具，有时还要准备漫画和文学作品等资料，方便他们进行查询和参考。而且，还要准备一个可以休息的房间，以便在不能回家的时候睡觉或小憩一下。



↑日本漫画家们绘制漫画的工作室，里面不但有很多绘画用具，还准备了不少参考资料。

准备好工作室和工具这些硬件设施之后，就要准备工作人员这种“软件设施”了。一般进行周刊连载的漫画家，要在一周之内交出 17 页左右的原稿，有时还要画彩图。而月刊连载的漫画通常页数是 40 页左右，放在一个月内完成也是非常紧的，所以只要是进行定期连载的漫画家总会遇到忙不过来的时候。解决这个问题最好的方法，就是请一些助手帮忙绘制。

在接到连载的工作后，漫画家就有了丰厚的收入保证，所以请一两个助手是不在话下的。不过，助手能够帮忙的工作一般就是贴网点、画背景等杂务，大部分绘画还是需要漫画家进行的。

定好工作室，召集好助手，整个准备工作就完成了，接下来，通往职业漫画家之路的大门即将为你敞开！

## 第二步：进行连载

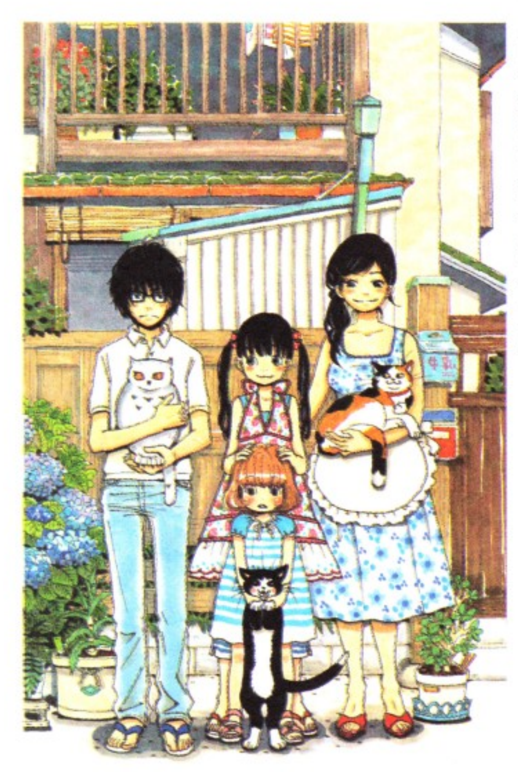
### 查询资料与实地取材

在漫画的分类里，我们给大家介绍了漫画的各种题材。其中像是描写日常的学园漫画和恋爱漫画还好，只要设定出有趣的故事和魅力十足的人物就可以了，几乎不需要查资料和事前调查。但像 SF 漫画、运动漫画和推理漫画这种需要专业知识的类型就不一样了。

先说 SF 漫画，虽然可以天马行空地创造出一




←科幻类作品《LEVEL E》，漫画家富坚义博的代表作之一，在创作过程中富坚曾经进行过很多次实地取材。



←讲述将棋少年成长路程的漫画《三月的狮子》，因为题材冷门所以作者在创作之前也查了很多资料。

个架空的世界，但最终很多设定还是要符合这个世界的客观规律。特别是一些涉及到穿越、时间旅行和物理知识的内容，必须要查询相应的资料。即使不是设定上的东西，有时漫画家也会为了让故事中的场景和物件更加具有真实感而进行实地取材。例如，当初漫画家富坚义博在创作代表作《LEVEL E》的时候，就曾经为了画出具有实感的景物而亲自到附近的棒球场进行探访。

然后，到了推理、音乐和运动题材这种非常需要专业知识的题材，就更需要进行事前调查了。像篮球足球这种常见的运动还好，要是想创作其他冷门的运动或古典音乐这种，在作品中还必须一边向读者介绍相关知识一边推进剧情，所以作者肯定要非常熟悉那个门类。举个例子，日本少女漫画家羽海野千花在创作将棋题材新连载《三月的狮子》时，就曾经数次到将棋场馆等地取材，光查询资料就用了几个月的时间。

其实，不光是在事前需要调查和取材，连载进行了一段时间后，有些资料还是要随时查询的。在这上面表现得最明显的就是推理漫画，有些单元式的推理漫，每个故事发生的舞台、其中的人物和手法等都各不相同，所以不但需要事先积累很多知识，还需要随时查资料找灵感。不少漫画在连载了一段时间都会休刊一次，原因那一栏写着作者取材，就意味着漫画家们去实地考察和查资料了。

### 跟责编讨论分镜

在进行了调查并想好了接下来的剧情之后，下一步便是跟责编讨论分镜了。有关分镜稿的定义我们已经在前面提到过了，这里就不再赘述了。

Annotation
## 名 词 注 释

《LEVEL E》：据说是最能发挥漫画家富坚义博奇思妙想的作品之一，漫画中讲述了一出出带有奇妙荒诞意味的外星人故事，整个世界观非常吸引人。而且这部作品的叙事方式和节奏相当特别，不同于大部分日本漫画。2010年，《LEVEL E》曾经被改编成了动画版，这个版本虽然没能完全表现出漫画的精髓，但还是受到了很多动漫迷们的喜欢。

简而言之，就是画着剧情流程的简易稿件。

一般在上篇原稿交出去一段时间后，漫画家要很快构思接下来的情节、画出分镜稿，然后将责任编辑叫到工作室讨论。责编过目之后，假如觉得故事进展非常完美，就会让漫画家直接进行下一步绘制工作。而如果觉得剧情这样发展不太会引起读者的认同，或者加进新的情节会让漫画更加有人气，编辑就会提出修改意见，让漫画家对分镜稿进行修改。

这里要说一下，编辑提出的意见很多都是跟读者调查结果挂钩的。漫画家通常都是着眼于漫画本身，而编辑则懂得如何把握市场潮流，让漫画更加卖座。如果连载的故事或某一篇章的调查结果非常好，编辑会让漫画家以这个势头持续画下去。但假若反响并不好，编辑就要开始考虑一下改进的对策了。这时，可能会让漫画家在剧中增加新的人物，也可能让漫画家快些结束这个篇章，重新构思新的故事。总之，一个负责的编辑在整个作品的连载过程中，应该要起到风向标的作用。



↑出自漫画《樱兰高校男公关部》，每到圣诞节漫画家们和制作方都会绘制一些相应的彩图。

除了这些剧情的更改之外，在遇到某些节日或社会发生大事件时，编辑为了增加作品的关注度，还会让漫画家适时地在漫画中加入一些流行元素。比如，当快要到圣诞节的时候，少女漫画之类的就可以加入一些相应的情节，来提升整个故事的氛围。

### 绘制原稿

决定完一话的整体脉络，就可在分镜稿的基础上继续细化，绘制出完整的原稿了。绘制原稿大体可以分画人物、画背景和贴网点等步骤，当然这些繁琐的工作不可能全部由漫画家本人来完成，有一部分是要分给助手的。

关于工作分配这点，每个漫画家都各不相同。通常一个职业漫画家要配上3-5个助手，所以有些漫画家只需画个大概，剩下的细致工作全部可以交给助手了。不过，也有一些漫画家还是以自己绘画为主，只有少部分让助手去做。拿《海贼王》的作者尾田荣一郎为例，基本上画中只要是动的东西都是由他自己绘制的。人物和动物等生物自不用说，就连烟雾、子弹这种他都要亲力亲为，而助手只用负责画背景和贴网点这类的简单工作。著名漫画家鸟山明也不太喜欢用助手，在力所能及的情况下，他都力求自己完成，即使要削减自己的睡眠时间也在所不惜。



↑《海贼王》中的一个镜头。如上面所说的，那些烟和海鸥等会动的东西都是尾田亲自绘制的。

### 漫画家的工作强度

每年都会有无数有志向的年轻人梦想当上漫画家，因为漫画家在他们眼中的形象是这样的——既受人尊敬又能够拿到高额的报酬，然而其实很多人都不知道漫画家背后的辛酸。作为一个长期进行连载的漫画家，工作强度非常之高。以周刊连载为例，在一周时间内，必须构思好17页的故事，同时还要将其画成有各种复杂背景和精致画面的原稿，可见整个工作量是多么高。即使他们有助手帮忙分担，情况还是不容乐观。

在《爆漫王》中，主角真城最高曾经说过，职业漫画家每天的平均睡眠时间只有4小时，但实际情况其实更加严峻。包括鸟山明在内的很多

漫画家都在访谈中表示过，忙的时候可能几天都无法睡觉，平均睡眠时间甚至连4小时都达不到。而且，漫画家这个职业不是一朝一夕的东西，有期待着看作品的读者，就要尽量保证一直持续连载，这既是对读者的尊敬，也是对自己的作品负责。要做到这点，有时就会造成全年无休的状况。本来就每天都很累，还要一直持续甚至看不到尽头，从这个角度看，如果没有点毅力的话，是绝对无法从事漫画家这个职业的！

正是因为这种高强度作业和无规律的生活，很多漫画家都抱病在身，连去医院看病的时间都没有。最后导致的结果就是，有不少漫画家都英年早逝，而且在工作中猝死。

也许你会说，漫画家虽然辛苦也容易短命，但他们收入都很高，一定享受了很多，其实这个想法是大错特错的。一般收入很高的漫画家也相应地会非常忙碌，每周要赶连载，即使赚再多钱都没有时间花。比如，当年富坚义博在风头正盛的时候赚了一大笔钱，但最后发现根本没机会花，索性就用来买了高价墨水。

### 休刊与停刊

自己喜欢的作品当然希望每周或每月都能看到，但总有一天，你会发现在本该刊登那部作品的部分赫然写着“休刊”几个字，有些甚至因为某种原因直接从杂志上消失不见了，这就是传说中的“停刊”。

那么休刊和停刊是什么意思呢？发生这两个情况的原因又是什么呢？

所谓休刊就是因为某个主观或客观因素有一次或几次不能继续连载。其中原因当然是多种多样的，下面给大家介绍几个常见的休刊原因。

休刊中最情有可原又最让人无奈的是漫画家突然生病。上一条中提到了漫画家的工作强度都非常高，所以稍微保养不好得个感冒发烧是很正常的。有些甚至积劳成疾，造成重病而不得不休息一段时间。比如前段时间一直勤勤恳恳进行连载的漫画家尾田荣一郎就因为住院停了几次连载。对于这种情况，我们只能默默地祈祷自己喜欢的漫画家们注意休息和保养，身体不要出什么问题。

生病休刊实属迫不得已，不过还有另一个可以原谅的休刊理由，就是外出取材。一般情况下，这都是剧情进展到一个很关键的部分，作者为了更好地构思给自己留出的时间。毕竟这是为了保证剧情，不希望故事出问题或烂尾的读者多半都

←鸟山明为《龙珠》绘制彩图，整个画面无论是上色还是线条都细致入微，因为这种细腻的风格，鸟山明的休息时间也大大减少。



←富坚义博的正在连载的作品《全职猎人》，在创作期间他曾经多次进行休刊，甚至还拿草稿充数。




←少女漫画家多田薰的代表作《恶作剧之吻》，虽然连载时人气很高，但作者中途却因病去世，到现在都没有一个完整的结局。

是可以理解的。不过也有少数不负责任的作者以这个当幌子，就是纯粹想休息而已。这种偷懒行为虽然为众多人所不耻，但很多漫画家还是屡屡以此挑战读者的底线，最典型的例子就是《周刊少年 Jump》旗下的漫画家富坚义博。不知是否是因为已经赚足了油水，富坚义博在连载漫画《全职猎人》的后期就开始无心工作，不但想尽了各种理由，最后甚至写出假遗书来逃避工作。而且即使工作也是经常用草稿糊弄，可以说“恶名昭著的拖稿达人”。不过好在日本漫画界像他这种例子很少，大部分作者都会勤勤恳恳地工作，对自己的作品负责。

刚才说的都是漫画家这方面出现问题的情况，除此之外，杂志或社会发生突发事件时连载也会受到影响。比如日本每年有一些公休的假日，为了考虑工作了一年的员工，杂志社当然也会放假。另外如果发生了地震或海啸这样的灾难性社会事件，杂志的发行工作也可能停止一段时间。

说完休刊，接下来给大家介绍一下停刊吧。其实停刊的具体表现跟休刊差不多，都是不继续连载，但是停刊一般都是永久或半永久性。这种情况虽然比较悲剧，但究其原因都是一些不可抗因素，所以也是没办法的事。停刊一般都是因为作者身体出了很大问题，甚至不幸去世。比如，人气非常高的少女漫画《恶作剧之吻》突然停刊，就是因为作者多田薰突发脑溢血去世，当时她还年仅 38 岁，真是所谓的英年早逝，让人为之扼腕叹息。不过，也有身体健康却不愿意继续连载作品的作者，有些甚至抛弃了旧连载继续开设新连载。遇到这种让人又爱又恨的作者，就只能选择




←出自漫画《圣斗士星矢》，这部作品在连载其间就很少休刊，作者车田正美是一位勤勤恳恳的漫画家。

Encyclopedia of ACG

## Annotation
## 名 词 注 释

《全职猎人》：富坚义博被很多读者吐槽的一部作品，这部漫画的连载正赶上富坚结婚的时候，刚开始他还认认真真地交稿子，结了婚之后工作就越来越懈怠，后来干脆就用草稿充数或者进行无限期的休刊。如今，基本上是他心血来潮就复刊一次，然后连载了一段时间又继续停刊。不过即使在这种状态下还是有很多读者买账，《全职猎人》的单行本也一直卖得很好。

主动弃坑了。

## 社会对漫画的评价

### 量化的评价——销量

要说社会对漫画的评价和反响，最明显最一目了然的就是销售数字。这个所谓的销售数字包括杂志的销量和单行本的销量。

当然，一本杂志的销量代表的是整体水平的高低和受欢迎程度，但有时一部大热作品的产生其实是能够让杂志的销量也跟着翻一翻的。就拿日本销量最高的少年漫画杂志《周刊少年 Jump》为例吧，当初上面连载的不少作品都让销量增加不少。早期的有《北斗神拳》，后来有《圣斗士星矢》《龙珠》和《灌篮高手》这几部，都是当时杂志的看板。从读者调查表和整个销量的增加，就可以看出它们人气有多高、多受欢迎。



←2012年出版的《这本漫画真厉害！》，封面上的作品是美食漫画《懒人的餐桌》。



←2011年开始连载的漫画《火星异种》，这部作品在2013年的「这本漫画真厉害！」男性榜单中排行第一。

虽然杂志销量也能多少体现漫画的受欢迎度，不过最直观的还是单行本的销量。当一本单行本发行后，日本出版社和书店等方面就会开始统计销量，从周销量到月销量，甚至是半年销量都可以非常清晰地呈现在所有人面前。这样就可以从短期或长期销售数字来衡量一部作品的人气了。

日本这些销量统计和销量榜一方面能够测试出作品人气，同时也可以作为一个噱头和宣传手段来进一步增加销售数字。比如当一本作品出现在榜单中时，这证明它就是大多数人选择出来的有趣作品，这样一来没看过的的人不免对它产生兴趣，销量就能进一步增加。于是，由于这种良性循环，单行本的销量也会越来越多。

### “这本漫画真厉害！”

日本评价漫画的平台有很多，比如专门的漫

Annotation
名词注释

宝岛社：1971年创立的小型出版社，旗下有很多娱乐杂志，经过不断地发展已经形成了一定的规模。每年出版的《这本漫画真厉害！》都非常受欢迎，很多不知道选择哪些漫画来看的动漫迷都会关注这本书。宝岛社旗下出版的同类型书还有《这本推理小说很厉害！》《这部动画很厉害！》《这部电影很厉害！》和《这本轻小说很厉害！》等。

画咨询杂志会定时地对一些漫画进行点评，不少读者都喜欢看这类东西，来从繁杂而数量众多的作品中选择自己会喜欢的漫画。既然有了需求，就当然会有专门的供给，于是在 2006 年日本宝岛社就创立了一本专门的杂志《这本漫画真厉害！》，通过一系列调查和统计，向读者们推荐一年内比较值得一看的漫画作品。

这本每年出版一次的杂志，每次都会对包括书店、大学漫画研究会、普通读者，甚至是业内人士进行调查，所以得出的结果具有一定权威性，也受到了广大读者们的好评。随着这本杂志越来越受到认可，进入它的排行榜也成了一件非常值得庆幸的事。通常只要进入排行榜前几名销量就会提高，连载的关注度也会增加。

## 日本漫画界大奖

| 奖项名称 | 创立时间 | 简要介绍 | 获奖作品或漫画家 |
|---|---|---|---|
| 文艺春秋漫画奖 | 1955 年 | 是由日本著名的出版社文艺春秋主办的，主要是以搞笑漫画、四格漫画及讽刺漫画等为对象的漫画奖项。另外，其实文艺春秋漫画奖既不是标准的“新人奖”也不是需要资历的“功劳奖”，新老漫画家都可以参加，分界线比较暧昧。这种评奖方式在日本漫画界都比较少见。 | 《风流江户雀》（杉浦日向子）、《天才傻瓜》（赤冢不二夫） |
| 小学馆漫画奖 | 1955 年 | 大型出版社小学馆所举办的奖项，以过去一年内在杂志、单行本或报纸上发表的漫画为对象，一般情况下得奖的都是比较新的作品或连载中的作品。从 1975 年分成了少年、少女、青年等几个部门，而到了 2009 年起则开始设立完全以读者评价为基准的评奖部门。 | 《福星小子》（高桥留美子）、《阿拉蕾》（鸟山明） |
| 讲谈社漫画奖 | 1977 年 | 日本另一个大型出版社讲谈社所设立的奖项，前身是在 1960 年创业 50 周年时设立的“讲谈社儿童漫画奖”，其后在 1977 年独立成为“讲谈社漫画奖”。现在，少年部门和一般部门的奖项都是从讲谈社旗下杂志上刊登的作品中遴选出来的，很少会选择其他出版社的作品。 | 《进击的巨人》（谏山创）、《三月的狮子》（羽海野千花） |
| 日本漫画家协会奖 | 1972 年 | 日本漫画家协会主办的奖项。评奖的对象从杂志连载作品，扩展到了个人出版和展览会作品，旨在大范围内选出独特而有深度的作品。整个奖项的运营和奖金全部从会员的会费中拨款，所以号称完全不会受到业界的影响。总体来说是非常具有影响力和权威性的一个奖项。 | 《哆啦 A 梦》（藤子不二雄）、《海螺小姐》（长谷川町子） |
| 星云赏漫画部门 | 1978 年 | 星云赏是日本非常著名的一个以 SF 作品为对象的奖项，旗下分为各种各样的部门，其中漫画部门是从 1978 年举办的第 9 届开始评奖的。该奖项是以前一年发表的完结 SF 作品为对象，要经过层层遴选才能选出最后的获奖作品，所以整体非常具有权威性。 | 《钢之炼金术师》（荒川弘）、《PLUTO》（浦泽直树 · 手冢治虫） |
| 文化厅媒体艺术祭漫画部门 | 1997 年 | 日本文化厅主办的艺术祭中的一个部门。评奖的审查员全部为漫画家，秉承着“由专业人士选择专业人士”的原则。跟偏向旗下杂志作品的出版社奖项不同，文化厅媒体艺术祭漫画部门是经由漫画家推荐和读者们在网站上推荐的漫画为对象的，更加公平公正。 | 《无限之住人》（沙村广明）、《浪客行》（井上雄彦） |
| 全国书店店员选出的推荐漫画 | 2006 年 | 日本出版贩售机构主办的漫画奖项。目的是为了将每日接触各种书籍的书店店员推荐的漫画，介绍给一般读者们。每年会对全国各地书店店员进行问卷调查，并根据结果，将前 15 名的作品公示给读者们，并在单行本等的书腰等部分打上宣传语。 | 《江户盗贼团五叶》（小野夏芽）、《圣哥传》（中村光）、《银之匙》（荒川弘） |
| 日本漫画大赏 | 2008 年 | 由日本漫画大赏实行委员会主办的漫画奖项，目的是选出想向友人推荐的漫画作品。该奖项的发起人是日本播音员吉田尚记，是比较新的一个奖项。参选对象是前一年发行了小于 8 卷单行本的作品，官方给出的说明是“超过 8 卷就不是能够很快阅读进去的作品了”。 | 《海街 diary》（吉田秋生）、《大奥》（吉永史）、《暗杀教室》（松井优征） |
| 日本 SF 大赏 | 1980 年 | 其实日本 SF 大赏跟星云赏差不多，都是以所有 SF 作品为对象的奖项，只不过日本 SF 大赏下面没有分设不同的部门而已，所有作品不论类型是什么都在一起评奖。因为主要评定内容是故事，获奖的一般都是 SF 的小说，不过至今为止也有几部漫画作品夺得大奖。 | 《童梦》大友克洋、《沉睡的秘境》（萩尾望都） |
| 手冢治虫文化赏 | 1997 年 | 朝日新闻社为了纪念手冢治虫的业绩和对漫画的贡献，以“发展健全的漫画文化”为目的设立的奖项。评选方式是以审查员和读者推荐的单行本为对象，由审查员投票选出作品。所有审查员的推荐和投票内容全部公开是这个奖项的一大特色。 | 《历史之眼》（岩明均）、《MONSTER》（浦泽直树） |



# 漫画的出版



## 几大出版社简介

### 集英社

集英社是日本的一家综合出版社，旗下经营着各类漫画杂志，除此之外还兼顾漫画和文学作品等的出版。集英社的名字有“睿智汇集”的含义，属于日本一桥出版集团的旗下。

该出版社的创始时间是在 1925 年，当时它还作为小学馆娱乐杂志部门的一部分，后来正式从小学馆分割出来，成为了一个独立的出版社。从这一点来看，跟小学馆是类似爸爸和儿子的关系。

开始独立之后，由于良好的发展方针与政策，集英社很快就在出版行业业内占据了一席之地。时至今日，集英社出版的一些杂志仍旧很有人气。旗下的少年漫画杂志《周刊少年 Jump》和青年杂志《周刊 Young Jump》分别位列各自部门销售部的榜首，少女漫画杂志《Ribon》也一直保持在前三名的位置。

集英社出版的漫画中最值得一提的是旗下杂志《周刊少年 Jump》上的热血漫画，《龙珠》和《海贼王》这类大热作品，在全球漫画销售榜都榜上有名。

### 小学馆

跟集英社一样同属于日本一桥出版集团旗下的综合出版社。因为最开始出版的都是面向小学生的东西，所以起名为小学馆。到目前为止，小学馆每年发行的学习杂志仍旧是招牌般的存在。

刚才我们提到了小学馆跟集英社的关系，小学馆是母公司，而集英社则是早先被当成娱乐杂志部门分割出去的子公司。后来，小学馆也开始进军娱乐杂志行业，于是两家出版社就发展成了竞争对手。

小学馆和集英社旗下的很多杂志都是呈对立关系，比如少年漫画杂志《周刊少年 Jump》和《周刊少年 Sunday》，少女漫画杂志《Ribon》和《Ciao》。不过小学馆在儿童杂志方面做得很出色，几乎没有能与之匹敌的竞争对手。

说起小学馆出版的漫画，最具代表性的就是



←日本大型出版社集英社的大楼，这是很多新人漫画家和想成为编辑的人所梦寐以求的地方。



←曾经在《周刊少年 Sunday》上连载而且一炮而红的《福星小子》，图中人物为女主角拉姆。



↑出版社小学馆的本部大楼，从外观上看没有集英社的具有现代感，但给人一种历史悠久的感觉。

低龄向的漫画。藤子·F·不二雄的《哆啦A梦》和短篇集系列深受孩子们的欢迎，《周刊少年Sunday》旗下的一些独特的漫画，本格推理漫画《名侦探柯南》、轻松搞笑漫画《福星小子》等人气也非常高。

### 讲谈社

日本大型综合出版社之一，隶属于音羽出版集团。音羽出版集团跟刚才我们提到的一桥出版集团并称两大集团。

讲谈社的前身是大日本雄辩会，该出版机构于1909年创立，在1911年开始使用讲谈社这个名词，直到1958年正式更名为讲谈社。比起集英社和小学馆这两大出版社，讲谈社整体发展得更加平衡。漫画部门旗下有《周刊少年MAGAZINE》和《Nakayoshi》等几个具有代表性的杂志。文学部门则有专门的几种系列，出版了很多脍炙人口的作品，而且讲谈社还主宰着日本大部分的文学奖项，这一点对于他们发掘作家很有好处。除了这两个传统的出版部门之外，讲谈社还涉足了游戏、网络等多个方面的产业，可谓是一个全面发展的出版社。

讲谈社旗下发行的最成功的漫画作品还要数



←音羽出版集团旗下出版社讲谈社的本部，高高的大楼非常符合大型出版社的派头。

在《周刊少年MAGAZINE》连载的漫画，比如我们在前面提到的《中华小当家》和《GTO》等。另外，《Nakayoshi》旗下的《美少女战士》和《百变小樱》等脍炙人口的漫画也是讲谈社最具代表性的作品。

### 白泉社

白泉社是日本一家以发行少女漫画为主的出



↑白泉社旗下的漫画家清水玲子所画的彩图，清水玲子以清丽的画风和耐人寻味故事获得了很多读者的追捧。

**Annotation**
**名 词 注 释**

本格推理：推理的一种流派，又可以称为正宗、正统、古典派或传统派。跟注重描写社会现实的社会派流派相反，主要以逻辑至上的推理解谜为主。这类作品常常结合惊险离奇的情节和耐人寻味的诡计，通过逻辑推理展开剧情。最常见的类型有密室杀人和孤岛杀人等。其实本格这个词主要是用来形容小说的，不过漫画作品只要符合这些原则也被称为本格推理漫画。



←绿川幸的代表作《夏目友人帐》，图为动画版画风，跟漫画版本有很大区别。

版社，名字的来源是希望像清冽的泉水一般，经由喷涌不绝的“语言之泉”，治愈无数人的心灵。上面我们提到了集英社是从小学馆独立出来的，而白泉社则于 1973 年是从集英社分割出来的少女出版部门，所以他们现在同属于一桥出版集团。

白泉社旗下有很多少女漫画杂志，其中最著名的就是《花与梦》《LaLa》。这三本杂志虽然没能列入到三大少女漫画杂志中去，但无论是销量还是人气都是名列前茅。特别是《花与梦》，它在白泉社内被定位为“个性派漫画杂志”，从创刊到现在培养出了很多像樋口橘、高屋奈月和由贵香织里等有特色的漫画家。《LaLa》本来是以增刊的形式发行的，后来由于人气暴增，很快就独立出来了。上面刊载了很多各富特色的作品，比如绿川幸的《夏目友人帐》和清水玲子的《辉夜姬》等。在少女漫画的出版上，白泉社有花与梦和 LADIES' COMICS 等几个系列，发行的主要是在旗下杂志社连载的一些作品。

### 角川书店

角川书店也是日本最著名的出版社之一，它于 1945 年由学者角川源义创建，经过几十年的不断发展，如今已经成为一个综合性的大型出版社。

要说角川书店的最大特点，应该就是多元化的全面发展。旗下拥有包括漫画出版、动漫杂志发行和影视方面等一系列的产业，这种经营方式让角川在竞争激烈的出版业中赢得了一席位置。值得一提的是，在业界摸爬滚打的过程中，角川书店经历了多次分割与高层政权交替，最后才发展成今天的综合性出版企业。

虽然角川书店麾下没有像《周刊少年 Jump》



←角川书店发行的大热漫画《Keroro 军曹》，风格以搞笑和吐槽见长，受到很多年龄层的读者喜欢。

**Annotation**
**名词注释**

绿川幸：《LaLa》旗下的著名少女漫画家，短篇故事善于利用精妙的构思，长篇故事则营造出淡淡忧伤的氛围，这些特点吸引了很多忠实的漫迷。代表作品有《夏目友人帐》《萤火之森》等。其中《夏目友人帐》曾经数次被改编成动画，知名度和好评度都非常高。《萤火之森》则是在 2011 年改编成了剧场版，上映之后取得了不俗的票房成绩。




←诙谐可爱的校园作品《幸运星》，原作本来是四格漫画，由角川书店发行。


←一同在《月刊少年GANGAN》上连载的作品《钢之炼金术师》和《噬魂者》的两个主角。

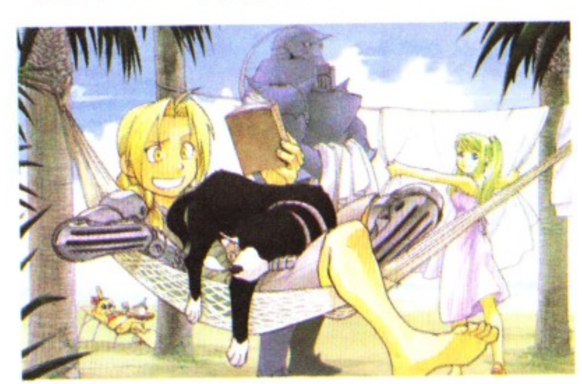
这样招牌性的漫画杂志，但每本杂志都各有特色，上面也连载了一些很有名的作品。比如《月刊少年Ace》这本以刊登动画作品漫画化的杂志上，就曾经连载了前些年大热的《新世纪福音战士》《Keroro军曹》《凉宫春日的忧郁》和《幸运☆星》等作品。这本杂志销量虽然不是很大，可还是受到一部分死忠粉丝的欢迎。另外，在文学作品的出版方面，角川也以便于携带的文库本开拓了一片天地。

### 史克威尔艾尼克斯

史克威尔艾尼克斯（英语：Square Enix Holdings Co., Ltd.），简称史艾，是日本有名的游戏制作公司和出版社。史艾是在2003年由史克威尔（SQUARE SOFT）和艾尼克斯（ENIX）合并而成的，这两间公司的代表作分别是有名的《最终幻想系列》和《勇者斗恶龙系列》。

史艾的出版部门主要是由原来的艾尼克斯所开创出的事业，1988年，艾尼克斯开始出版《勇者斗恶龙》系列官方攻略与小说化作品、fan book、游戏书等周边著作。其后因为在《勇者斗恶龙III 新的传说》上刊载的栗本和博的4格漫画受到好评，而在1990年发行《勇者斗恶龙》系列的“4格漫画剧场”。不久，意识到漫画产业好处的艾尼克斯发行了《月刊少年GANGAN》，主要连载著名游戏作品改编的漫画。因为《月刊少年GANGAN》和旗下的各类增刊姐妹刊物混合了儿童漫画杂志、少年漫画杂志、少女漫画杂志等特点，形成了独特的风格，也确立了“艾尼克斯系漫画”这一门类。

提起《月刊少年GANGAN》，就不得不提让其人气大增的作品《钢之炼金术师》。这部作品对《月刊少年GANGAN》的影响是不可估量的，曾经让失去不少漫画家而元气大伤的《月刊少年GANGAN》重新振作起来，甚至有不少粉丝按照“GANGAN”的谐音将其戏称为“月刊少年钢炼”。


↑《月刊少年GANGAN》的看板作品《钢之炼金术师》，题材深刻宏大，曾经两次被改编成动画版。

### 德间书店

德间书店，日本主要以娱乐方面为主的出版社，最初是在第二次世界大战结束后不久成立的《朝日艺能报》基础上创立的。《朝日艺能报》经过发展之后建立了图书出版部，那就是德间书店的前身。在发展壮大的过程中，德间书店曾经跟德间日本通讯、制作电影的大映、制作动画的吉卜力工作室、专攻游戏及个人电脑的德间书店InterMedia、报纸印刷的德间PressCenter等公司集结成了德间书店集团。但后来因为经济危机等原因集团解体，如今的德间书店将精力重新集中到了出版业上。

德间书店旗下有《Animage》和《月刊Comic Alive》等几本著名的动漫杂志。《Animage》属于动画综合志，极富专业性及信息更新快速是它的特点，是目前日本动漫业界领导性的刊物之一。虽然是动画杂志，上面也曾经刊登过宫崎骏的《风之谷》和《银河英雄传说》等漫画作品。《月刊Comic Alive》创刊比较晚，上面连载了很多涉足多领域的作品，最近几年比较出名的有《零之使魔》和《命运石之门》等。

虽然实力等各方面不及集英社和小学馆这种大型出版社，但德间书店仍然用自己的方式和擅长的领域在竞争激烈的动漫出版业中占取了一席之地。

←涉足多领域的作品《命运石之门》，其中游戏版和动画版知名度比较广。

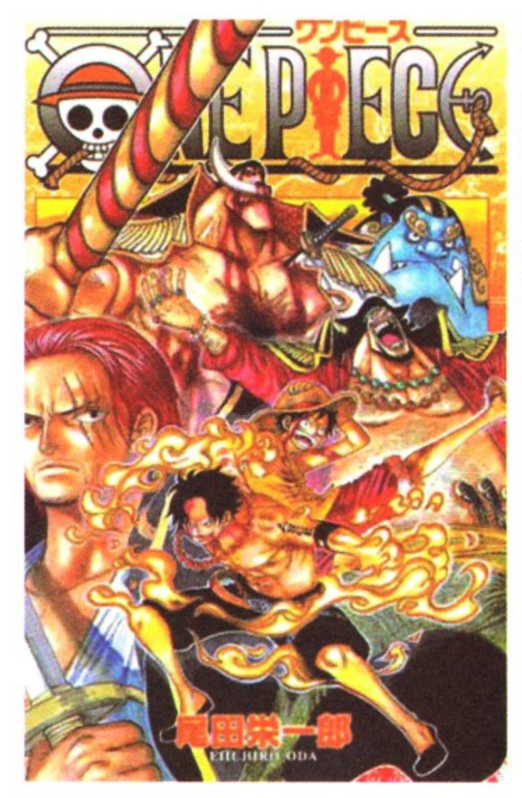
## 出版的漫画版本

### 单行本

日本最常见的一种漫画出版形式，这个词来源于日语，指将杂志连载等内容集结到一本书上的漫画。它在内容上通常是一个作者的一部中长篇作品或是多部短篇作品的合集，最少可以是一册，最多可以多达数十册甚至上百册，比如说我们非常熟悉的日本国民级漫画《哆啦A梦》就已经发行了上百册单行本了。

单行本最常见的尺寸有两种，一种是少年漫画常用的尺寸36K（11.3cm×17.6cm），而少女漫画因为出版社的不同会发行32K（12.8cmx18.2cm）的版本。这个尺寸跟我们平时看的书大小差不多，是拿在手里阅读比较合适的尺寸。

由于单行本是除了杂志连载之后最先发行的版本，也是最平常的版本，所以读者要阅读或收藏一部漫画，通常都会先买单行本。反过来看，因为它的这些特性，单行本的销量又被认定为是




←销量一直居高不下的《海贼王》单行本。单行本是最早发行的版本，所以有很多动漫迷购买。

衡量作品受欢迎程度的标尺。同时，对一个漫画家的评价有时也会取决于单行本的整体销量。

### 文库本

文库本是为了让读者们能够更方便携带和阅读的小型书籍，通常的规格是64K（10.5cmx14.8cm），能够让阅读的人将其放在口袋里随身携带，地铁上很多拿着漫画阅读的人一般都会选择这个版本。




↑著名少女漫画《苍之封印》的文库版本，它的封面采用的是实物图。

一般情况下，文库版的厚度比单行本厚很多，即使是同一套书卷数也比单行本要少很多。同时重新进行编排发行的文库版会换上跟单行本不同的封面，这些封面可以是漫画家本身重新绘制的，也可以采用实物图。另外，在文库本的末尾，常常会有漫画评论家等对作品的评价和解说，或者作者的一些话，这些是在单行本中没有的。

如果论收藏价值，文库版由于尺寸的限制，既不如完全版也不如单行本。不过，小总是跟精致联系在一起，实际上日本的文库版无论在印刷还是纸质选择上都比一般的单行本要好。而且有些漫画重新绘制的封面也非常吸引人（比如说热血漫画《幽☆游☆白书》的文库版漫画，作者富坚义博绘制的新封面就很有气势），所以现在不少漫画收藏家也开始将目标转向了文库本。

虽然不及完全版和爱藏版，但文库版也可以算是人气的一种象征。如果作品够有名，出版社甚至会多次出版文库版（不是再刷，而是重新装订制作），可以算是制作方圈钱的手段之一。

出版了文库版的代表性作品:《幽☆游☆白书》《浪客剑心》《天是红河岸》《日出处天子》《双星记》《婆娑罗》等。

### WIDE 版

WIDE 版，单行本发行完之后发行的一套新版本。特点就是宽度比较宽，能够很好地解决单行本裁页的问题，所以才通称为 WIDE 版（宽幅版）。WIDE 版的开本不定，但一般比普通单行本大出一圈，整体厚度也比较厚，有些像总集版。




↑棒球漫画《TOUCH》的 WIDE 版，从这张图可以看出，它比一般单行本要宽出一截。

从整体来看，WIDE 版的纸质和印刷不如文库版，收录的彩图和制作等方面不如爱藏版和完全版，收藏价值不是很高，唯一比较吸引人的就是平民的价格和宽度了，所以很多人认为 WIDE 版不过是出版社圈钱的一个新招罢了。不过，其实 WIDE 版中也有制作比较精良，让漫画收藏者们

Annotation
**名词注释**

天是红河岸：由日本著名少女漫画家筱原千绘创作的长篇少女漫画，以古代安纳托利亚高原上的古国希塔托帝国为历史背景，主要讲述了平凡的少女夕梨，因为某些意外回到过去的希塔托帝国的故事。这部作品的设定宏大、情节曲折扣人心弦，而且画风纤细唯美，因此很受少女读者的追捧。2001 年，该漫画获得了第 46 届小学馆漫画奖。

争相购买的例子。比如说高桥留美子的《相聚一刻》的 WIDE 版本，封面重新绘制的彩图简单而带着韵味，而且采用的是质感非常强的皱纹纸，再加上相得益彰的书腰，整体给人的感觉非常棒。所以，在没有完全版的情况下，很多漫迷们都选择了收藏这个版本。

出版了 WIDE 版的代表性作品：《TOUCH》《ARMS》《福星小子》《风之谷》《湘南纯爱组》《美雪美雪》《相聚一刻》等。

### 爱藏版

爱藏版，顾名思义是出版社为了让读者收藏而发行的版本，也就是我们平时说的精装版。由于是长久收藏的东西，在制作上就必须得兼顾精致度和耐久性，所以很多爱藏版都选用了硬皮当封面，同时里面也收录了很多彩图。

相比完全版少年漫画一统天下的局面，爱藏版则是少女漫画居多。像《圣传》这类经典的少女漫画都曾经出版过爱藏版，所以很多收藏少女漫画的漫迷们都会选择爱藏版。可能是因为比起略显硬朗的完全版，爱藏版的精致和婉约更能吸引女孩子们吧。爱藏版多数是硬皮外封，封面上也多用一些烫金、烫银的效果，看上去非常华丽。




↑著名漫画家安彦良和创作的机器人漫画《机动战士高达 THE ORIGIN》，图中版本为爱藏版。

同时，爱藏版的开本也比单行本大不少，有些甚至能达到跟完全版一样的尺寸。

跟完全版差不多，爱藏版也要积累到一定人气的作品，出版社才会出版。比如中条比纱也的《花样少年少女》、手冢治虫的经典漫画和鸟山明的《阿拉蕾》都曾经出版过爱藏版。

出版了爱藏版的代表性作品:《圣传》《阿拉蕾》《花样少年少女》《足球小将》《火鸟》等。

### 完全版

完全版跟 WIDE 版和文库版差不多，都是一部作品重新再版的形式之一。但是跟这些比较，完全版又有以下几个特点。

一、完全重现杂志连载时的彩图；二、漫画家重新绘制的封面；三、收录其他版本漫画未收录的原稿（扉页图及作为杂志封面的原稿等）；四、尺寸比其他版本漫画大很多；五、封面的制作和整体纸质、印刷比较好，让读者既容易阅读也能享受美好的触感；六、因为开本较大且质量上乘，能更细致地表现出每张图的细节。不过也有因为特殊原因没能做到这些的例子，比如《灌篮高手》的完全版，就没能收录单行本中的 Q 版图，令收藏这个版本的粉丝感到非常遗憾。

一般认为完全版是始于 2001 年出版的《灌篮高手》完全版，但其实在那之前就曾经有几个出版完全版的漫画了，只是因为《灌篮高手》的知名度和经典度远超其他，因而在粉丝们中间引领起了一股收藏完全版的热潮。到目前为止，已经出版发行了的完全版漫画共有七十余部，其中少年漫画占大多数，其余只有少量是少女漫画及青年漫画。

完全版的开本通常为 25K（14.8cm×21.0cm），

**Annotation**
**名 词 注 释**

《火鸟》：漫画之神手冢治虫所创作的史诗级漫画，整个故事由很多个独立的篇章组成，主要分为“黎明篇”“未来篇”“凤凰篇”等。联系各个篇章的主线是一只经过轮回转世，人类饮下其血可以获得永生的火鸟。这部漫画无论在质量、数量还是规模上，都达到了手冢治虫作品的巅峰，是日本漫画作品中永久的经典之作。



↑少年漫画《通灵王》的完全版，无论是从设计还是开本看，都是非常值得收藏的版本。

整体的装帧也非常讲究漂亮。比如之前出版的《通灵王》，外封是透明的塑料材质，上面印制着一个场景图，内封则是一个人物的彩图，而将内封和外封合在一起之后形成的图片又是另外一番景象，这种设计非常别出心裁。

因为制作精良，完全版的价格也非常之高，一本大概要到1000日元左右（日本单行本一般为400多日元）。能够承受这个价钱并买来收藏的一般都是比较死忠的粉丝，所以出版社在选择出完全版的漫画时也会刻意选择一些积累了一定人气的作品。如此看来，出完全版反过来也可以看作证明作品足够经典的一个衡量标准。

出版了完全版的代表性作品：《龙珠》《灌篮高手》《圣斗士星矢》《凡尔赛玫瑰》《幽☆游☆白书》《浪客剑心》《通灵王》《钢之炼金术师》《棋魂》《近所物语》等。

### 便利店版

所谓的便利店版本得名于它贩卖的地点，因为它平常不是摆在书店里，而是放在便利店让人们能够很方便地购买。

该版本起源于1999年小学馆发行的《My First BIG》，之后各个出版社相继发行类似版本，于是便利店版漫画就流行起来。可以说，便利店版漫画带来的不只是一个漫画出版的新版本，更是一种新的营销模式。最初，小学馆出版《My First BIG》时曾经跟便当和饮料组合起来贩卖，使得销量大大增加。这个案例成功后最先进行效仿的是集英社等主要发行少年漫画的出版社，后来不少发行少女漫画的出版社也加入到了这个行列中。

便利店版的特点是开本非常之大，有些甚至跟《周刊少年Jump》一样大小，而且整本书的厚度也不容小视，所以很多漫迷们都将其爱称为“杀人凶器砖头”。相比它巨大的体积和容量，便利店版的价格可以说是非常实惠，每本只要600~800日元左右，但相对所用的纸质也不是很好，只比杂志用纸稍微好一点。从这个角度来看，便利店版不太适合用于收藏，但如果想看看又大又震撼的画面，还是值得一买的。

从内容上来看，便利店版基本是总集性质的，会收录几本单行本的内容。一般是赶在动画化或剧场版化这种时间，来达到宣传造势的作用。正因为如此，里面常常会穿插很多没有什么营养的广告页。同时，为了照顾没有看过该作品的人，便利店版一般正式内容开始之前都会有人物和剧情简介，后面也有相应的剧情揭秘和分析。另外，书中还经常加送一下海报和单行本替换书皮等小赠品，吸引漫迷们购买。

有些便利店版漫画在发行时也会故意弄一些花样，比如说集英社出版的那部以漫画家生活为蓝本的《爆漫王》的便利店版，里面就收录了很多漫画中出现作品，这种有新意的制作方法受到了不少漫迷的欢迎。

值得一提的是，便利店版本通常只是一时造势用的，所以基本都只出一两本。即使能够出齐整套，也出得非常之慢，总是让人苦等很久。

出版了便利店版的代表性作品：《爆漫王》《头文字D》《JOJO的奇妙冒险》《NANA》等。



↑两部经典青年漫画《黄昏流星群》和《人间交叉点》的便利店版本。



# 漫画产业与其他产业

## 漫画与动画

### 互相改编共同开拓市场

漫画和动画都在日本“ACG 产业”中占据了很重要的席位，这两者之间当然也有着密不可分的关系。从动画产业开始发展到如今已经趋于成熟，其中的大部分都是由漫画改编而成，只有少数是原创或从游戏和轻小说改编。

漫画改编动画有几个非常显而易见的好处。

一是为动画提供了好的脚本，因为漫画都是经过漫画家深思熟虑构造了相应世界观的作品，一般情况下剧情的深度都要比短时间制造出的原创故事要高。




←人气动画《K》的宣传海报，图中的几个人物为故事中的主要人物。

近年来很多注意到这一点的电视台也开始拍摄一些改编自漫画的日剧。

二是漫画的本身就有一定的读者群，能够为动画累积一定人气，这样在动画播出的过程中就不会因为宣传不利而造成惨淡的收视率。

随着近几年动画原创的发展，先有动画，等人气高涨时再改编成漫画的例子也渐渐多了起来。比如说 2012 年的作品《K》，就是先制作成了动画，播出后才改编成漫画的。跟漫画改编动画的好处差不多，动画的播出也能够促进漫画的人气。

日本动漫产业发展的几十年来，这种互相改编、取长补短的做法对整个产业都起到了不可忽视的促进作用。

### 动画化对漫画人气的影响

前面在讲到日本的各个漫画杂志时，我们提到了“读者调查表”制度。所谓的“读者调查表”制度就是杂志方面会根据读者在回函卡中的反响，来确定一部漫画是否符合时代潮流，是否取得了一定的人气。甚至在极端情况下，杂志社会将根据调查表评价好坏来决定漫画是否能够继续连载下去，可见一部作品当时的人气有多么重要。而在这种时候，一个动画化的契机就可能改变整个局势，促进漫画的人气。

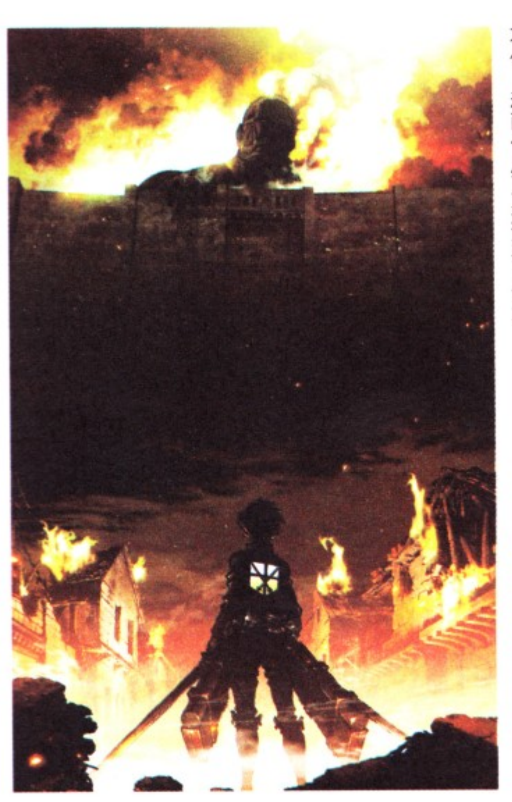
动画化拯救了一部人气下滑作品的例子不在少数，比如在《周刊少年 Jump》上连载的运动漫画《黑子的篮球》，就有一段时间人气不如从前，但是在制作成动画之后，社会关注度上升，漫画

Annotation
名词注释

《K》：以隶属于革新作家集团“GoRA”的 7 名匿名作家所创作的小说为原著，由动画公司 GoHands 制作的原创动画作品。于 2012 年在电视上播出，帅气多样的人物设定再加上选用了很多人气声优，使这部作品获得了很高的人气。动画版成功之后，以这个故事为蓝本的外传漫画《K 红之记忆》开始在《ARIA》杂志上连载，同时改编的小说版也将由讲谈社发行。

的人气也跟着回升了。还有以动画制作精良著称的《银魂》，动画播出之后不但漫画连载的人气开始暴增，也趁机拓展了一众新的死忠粉丝。《银魂》在中国之所以有那么高的人气，也与动画化有着很大关系。当然，动画化之后人气上升最快的，当属这两年红到发紫的漫画《进击的巨人》了。由于动画制作组做出的精美画面和气势十足的配乐，就连漫画作者谏山创也自嘲说“动画才是原作”。这样的大制作带动出的效应也自然是空前绝后的，《进击的巨人》这部漫画不但在调查表上人气大增，销量也是势如破竹。

不过，反过来看，动画化的失败也会对漫画本身的连载产生一些不良影响。例如，跟《黑子的篮球》一样在《周刊少年 Jump》刊登的《滑头鬼之孙》，由于第一季制作得不尽人意，导致连漫画的人气也有所下滑，最终不得不进入了被腰斩的行列。


←2013 年大热的作品《进击的巨人》，本来漫画版的销量就很不俗，动画化后更是得到了促进。

### 漫画家参与动画制作

不仅漫画和动画之间会互相改编，这两个业界的工作人员也会进行一些跨界合作。这种合作最常见的是漫画家帮动画绘制人设。比如跟《K》


←由天野明参与人物设计的《心理测量者》，虽然上色方式有所不同，但从轮廓上还是可以看出天野明画风的影子。

大概在同一时间播出的动画《心理测量者》，这部作品的人设就请来了《周刊少年 Jump》旗下的漫画家天野明，而脚本又请来了游戏界脚本家的虚渊玄。这种强强联手的合作制度果然引起了良好的效益，动画获得了很多观众的好评。

这种跨界合作还有一个成功的例子，就是 2011 年的原创动画《老虎和兔子》。当时的角色原案请来了喜欢英雄题材的桂正和，那种浓浓的美式英雄风格，很快吸引了众多动漫迷的目光。最后不但动画的收视率不俗，还成功地搬上了大荧幕。

动画和漫画毕竟是不分家的，这种人才上的交流为对方输入了新鲜的血液，也能够互相进行宣传与促进。

## 漫画与游戏

### 两个产业的互相影响与促进

游戏是整个动漫产业中不可分割的一部分，所以它与漫画之间也有着很深的关系与渊源。

当一部游戏获得成功后，作为发展周边产业的一个环节，通常都会进行漫画化。比如，日本非常著名的实力派漫画家小畑健，就曾经绘制过



↑著名机器人题材作品《高达》，这个系列曾经多次被改编成游戏，而且获得的评价也不低。




↑小说家京极夏彦创作的“京极堂”系列中的《魍魉之匣》，图为漫画版本的封面。

游戏蓝龙的漫画版。不过，因为剧情不够吸引人，纵使小畑健的画功多么了得，也没能让这部作品卖座起来。从结果来说，这可能是个失败的案例，但从选择小畑健这个大牌漫画家来看，游戏改编漫画还很受重视。反过来说也同理，只要一部漫画的人气够高，最后终究会移植到游戏的平台。像是《高达》《龙珠》和《北斗神拳》都是漫画成功改编成游戏的例子。

跟上面我们说到的动画与漫画互相改编一样，游戏与漫画也利用这种形式达到了互相影响和推动的作用。

## 漫画与文学

### 文学作品改编漫画

文学作品是一个更倾向于艺术性的东西，而相比之下漫画则更具有娱乐性，但属性的不同并不代表这两者之间没有交集。如今，已经有越来越多的文学作品被改编成漫画了。

这其中最具代表性的，就是日本著名文学家太宰治的代表作《人间失格》的漫画改编了。实力派漫画家古屋兔丸根据太宰治留下的文章，执笔创作了这部作品的漫画版，赋予了这部经典作品一个新的形式和生命。

《人间失格》属于日本早期的文学作品，算是一个比较特殊的例子。而接近现代甚至是近几年的文学作品改编成漫画的情况，更是数不胜数。比如，日本著名妖怪推理小说家京极夏彦所写的“京极堂系列”就被改编成了漫画和动画。故事中诡异又略带些神秘感的气氛被渲染得很到位，

Annotation
名词注释

小野不由美：日本著名作家，毕业于大谷大学文学部佛教学科，丈夫是推理小说家绫辻行人。代表作品有《十二国记》《恶灵猎人系列》《尸鬼》等，因为在《十二国记》中人物对国王都尊称为“主上”，所以不少小野不由美的忠实粉丝都爱称她为“小野主上”。擅长悬疑风格和渲染气氛，2003 年曾经被日本雅虎用户选为最佳悬疑小说作家第 6 位。

因此漫画版受到了很多人的好评。还有擅长运用宏大世界观的作家小野不由美的作品《尸鬼》，也被绘制成了漫画版。当时，出版社选择了代表作是《封神演义》的漫画家藤崎龙来执笔，让他用独有的画风很好地诠释了小野不由美的世界观与整个故事。

这些成功的例子都表现出了文学作品跟动漫领域合作的趋势。

### 轻小说与漫画

刚才我们所说的是比较正统的文学，但文字类的作品中，跟漫画关系最深的还是通俗的轻小说。相比文学作品改编漫画这种单向的模式，轻小说跟漫画可以互相改编，两者合作的模式可以说更加灵活。

轻小说改编漫画的例子非常常见，很多著名的轻小说都曾经漫画化过。比如前几年大热的《魔法禁书目录》系列，就曾经改编成了漫画，而且小说版本和漫画版本都受到了读者的好评，在这种相互促进的作用下，两方面的人气都有所提高。同理，原本是漫画的作品在获得一定人气后也会出版相应的小说系列。

而反过来讲，漫画改编轻小说最典型的例子就要数《名侦探柯南》了，最近除了原创小说外，几乎每出一部剧场版也都要改编成小说，简直成了官方圈钱的一个新招。另外，像《天是红河岸》这种经典的少女漫画也被改编成过小说。

## 漫画与其他周边产业

### 漫画的衍生物——同人

说起漫画与其他周边产业的关系，就不得不提从漫画衍生出来的同人了。虽然现在的同人也有很多是根据游戏、动画中的世界观和人物创作出来的，但总体还是来源于漫画的比较多。

同人很多也是采用漫画形式，但它跟我们平时所说的漫画最大的区别在于，漫画是具有商业性的，而同人则是自主创作不受商业影响的。一般情况下，非常喜欢一部漫画的业余画手就会以作品的世界观和人物为基础，独立创作出一段故事和情节。所以，同人创作越多就证明一部作品的人气越高。

而且，原创归原创，很多人还是会将自己的作品制作成相应的同人志，拿到漫展等地贩卖的。在这个贩卖的过程中，无形中就是对原作品的一个宣传，使得作品的知名度扩大。例如，当初《黑子的篮球》这部运动漫在连载过程中人气并不是很高，后来一经发展到同人界，就马上涌现出一批死忠粉丝，接触这部作品的人也开始成倍增长。

### 漫画与 COSPLAY

COSPLAY 也是日本动漫领域衍生出的一个东西，如今在大街小巷上都能见到穿着各种动漫人物服装并戴着假发的 coser。

在一般人眼中他们可能是穿着奇装异服的怪人，但在动漫圈子里，制作和拍摄等还原度很高 COS 是能够引起一阵轰动。有时这种效应不仅能吸引本来就喜欢动漫的圈内人，还能够引领普通人进入动漫的世界，因为一张 COSPLAY 图而成为一部漫画粉丝的例子不在少数。就以近几年人气非常高的《进击的巨人》为例吧，有 coser 制作了像电影海报一样效果的 COS 照片，在微博等平台上遭到了疯狂的转发，最后让一些平时不看动漫的人都产生了兴趣，并因此去阅读了原作。




↑经常被当成 COSPLAY 题材的《进击的巨人》，近几年涌现了很多优秀的 COS 形式。

# 漫画业界相关趣闻

日本漫画是一种以“有趣”为宗旨的艺术形式，所以漫画业界也当然有很多让人津津乐道的趣闻。漫画家们是一种什么样的生物？他们创作的背后又有什么秘闻呢？就让我们在这一章中领略一下吧！



## 漫画界亲属关系盘点

日本的漫画业界可以说是一个很小的圈子，所以兄弟姐妹同为漫画家，或者男女漫画家联姻的例子并不少见。

所谓“近朱者赤近墨者黑”，不少漫画家的弟弟、妹妹等亲属也都受其影响当上了漫画家，其中最有名的例子就是《火影忍者》的作者岸本齐史和他弟弟岸本圣史。岸本齐史和岸本圣史是一对孪生兄弟，在互相影响下，最终这对兄弟都踏上了漫画家的道路。比起在《周刊少年 JUMP》上连载的岸本齐史，弟弟圣史的名气要低很多，他的代表作只有一部《666 撒旦》，还很少为人所知。不过，有意思的是，两个人无论是从画风还是叙事风格上都很相像，也许弟弟圣史之所以人气低迷是因为哥哥的光环太强烈了。

刚才提到的岸本兄弟是专攻幻想冒险故事的少年漫画家，接下来我们要给大家介绍的是一对画少女漫画的姐妹——紫堂恭子和牛岛庆子。可能看到这两个名字大家不会将她们联想到一起，但这两个只是她们的笔名，两人确实是亲生姐妹。跟岸本兄弟的例子差不多，这对姐妹相比之下还是姐姐成就更高一些。作为日本老牌的少女漫画




←弟弟岸本圣史的代表作《666 撒旦》，从画面上还是可以看出哥哥的影子的。

Annotation
名 词 注 释

《666 撒旦》：连载在《月刊少年 GANGAN》上的奇幻冒险类漫画，是岸本圣史的代表作。如今已经完结，单行本共 19 卷，由史克威尔艾尼克斯出版。主要讲述了男主角吉欧・佛里特和女主角露比・克丽仙特一起旅行并惩治恶魔的故事。漫画中引用了 O-Part、撒旦、恶魔和所罗门机关等多种有趣的设定，虽然整体还算精彩，但知名度和人气还是不高。

家之一，紫堂恭子凭借天马行空的设定和优美瑰丽的画风留下了不少名作。妹妹牛岛庆子虽然也拥有一定的人气，但广为人知的作品只有一部《鸭子管家》。这对同样志趣高雅的姐妹在漫画上却不能达到同样的高度，真是让人为之扼腕叹息。

说完了一同走上漫画家道路的兄弟姐妹，下面来说一下日本漫画界著名的联姻吧。最让人津津乐道的当然还是《幽游白书》等漫画的作者富坚义博和《美少女战士》的作者武内直子之间的美好姻缘。据说，他们是在一个漫画家年会上见面的，当时富坚就对武内直子一见钟情，在他的百般追求之下，武内直子终于答应了他，两人顺利结为夫妻。之后，两人之间生下了两个孩子，他们的传奇爱情也被传为一个佳话。让人很好奇的一点是，这两个继承着著名漫画家血统的孩子能否继承他们的衣钵，成为名留青史的漫画家呢？



←哥哥岸本齐史的代表作《火影忍者》，如今已经成为《周刊少年JUMP》上的大热作品。

## Chapter 02 尾田创作《海贼王》的初衷

喜欢漫画的人一定都对一部漫画很熟悉，那就是近几年红得发紫甚至创下了很多销售奇迹的《海贼王》。不过，《海贼王》虽然名气很大，但在当年尾田荣一郎创作它的初衷却很少有人知道。下面我们就来给大家八卦一下其中的不为人知的秘闻吧。

《海贼王》的日文名称其实是《ONE PIECE》，在故事中，尾田为ONE PIECE赋予了很特别的含义，那就是无数孩子所趋之若鹜的大秘宝。不过，其实ONE PIECE这个词在英文中还有另外一个含义，就是连衣裙。难道尾田的命名跟连衣裙有什么关系！？

虽然没有经过官方的证实，但坊间普遍流传着这样一个传闻：在尾田开始连载《海贼王》之前，只是《浪客剑心》的作者和月伸宏手下的一个无名助手。他跟另一个名叫武井宏之（《通灵王》的作者）的助手志趣相投，两人都是十足的连衣裙控，喜欢穿连衣裙的女孩子。当时他们都是愿意为漫画献身的热血青年，两人约定有机会要画一部以连衣裙为名字的漫画，所以当尾田想到海贼这个题材时就毫不犹豫地用“ONE PIECE”来命名。

因为喜欢连衣裙就用它给连载漫画命名，是不是有些轻率呢？这一点确实引人怀疑，于是这个关于连衣裙的八卦故事就又多了一个版本：上


↑穿着连衣裙既帅气又妩媚的娜美，这么有爱的画，说尾田喜欢连衣裙也不为过吧？

面所说的连衣裙控属性依然没有变，只是这个命名是源于一场赌约。两位以连载为目标的漫画家既是好友又是竞争对手，所以便打赌看谁能先取得连载，输的人要用他们都喜欢的连衣裙来当连载的标题。不久后，武井宏之的《通灵王》开始连载，愿赌服输的尾田就乖乖地用这个名字了。

虽然这两个传言都有些捕风捉影的味道，但其实仔细观察《海贼王》这部作品，还是能够看出一些端倪的。娜美和罗宾这两个美女经常是穿着连衣裙登场，就连曾经搭过路飞他们船的薇薇都是以一身清新的连衣裙示人，还有女帝汉库克和人妖岛上的人妖们也是穿着连衣裙，这些设定不免给传言增加了一些真实性。不过，尾田本人并没有正面回答过这个传言，仿佛让我们自由猜测似的，所以大家就单纯地把这个当成一个有趣的八卦然后一笑而过吧。



## 漫画史上的大坑

现在很多人在找漫画的时候都会下意识地寻找写着"完结"两个字的来看，这实在是因为现在的漫画太拖了，经常是一部漫画从小学追到大学毕业甚至开始工作了也还没完结。更有甚者，漫画家干脆让它变成一个永远无法填上的坑，让读者们爱也不是恨也不是。那么下面我们就来给大家盘点一下日本漫画史上那些让人欲罢不能的大坑吧。



↑著名大坑《五星物语》中华丽的机体，从用色到造型都非常有魄力！

《五星物语》，这个作者号称要用一生来完成的漫画，但似乎注定他一生都不能完成！连载将近 30 年，天马行空的故事和华美瑰丽的机体吸引了无数粉丝，但至今为止却只出了寥寥的 12 卷。其中的世界观和时空观设定得太过宏大，连作者本人都很难把握，所以注定会是一个让人怨念无比的大坑之首！

《猎人》，拖稿大神富坚发挥"懒惰无耻"本质的代表性作品。RPG 式叙事风格的少年漫画，无论是在战斗还是在设定上都很吸引人。但在这么高人气的情况下，富坚经常休刊很久，然后在粉丝们等得绝望的时候来个久违的复刊，还总是拿草稿充当原稿。经过这个停刊复刊的折腾之后，估计大家都对结局不抱希望了。

《王家的纹章》，穿越少女漫画的始祖。历经了 37 年的连载，截止到目前为止已经发行了 57 卷单行本，但是到现在为止都没有要完结的趋向。

Annotation
名 词 注 释

《五星物语》：漫画家永野护创作的史诗级科幻漫画，它最大的特点是庞大而又瑰丽的世界观，所涉及的层面包括历史、文化、政治等，整个故事的时间跨度也非常大。而且，《五星物语》最吸引人的地方在于它那华丽的机体和 Fatima 这个奇妙的设定。1989 年，曾经改编成动画版《五星物语 The Movie》，但是似乎不太为人所知。

据说，现在这部漫画的作者已经去世了，现在是由她妹妹执笔接着画下去。虽然估计很难看到结局了，但这部作品还是很多女孩子心目中的经典。

《一吻定情》，曾经被改编成电视剧《恶作剧之吻》。虽然连载时人气也很高，但是故事还没结束作者就不幸去世了，这才是真正无法填补的大坑。

《X 战记》，也是经典的少女漫画之一。作者 CLAMP 的几个成员还健康地连载着其他漫画，但她们好像都选择性地无视了这部描写世界末日的漫画，而又创造出一个个不可见底的深坑。

《柯南》，无论是在日本还是中国知名度都很高！作者青山刚昌还在笔耕不辍地进行着连载，但是还是有很多读者吐槽有生之年看不到结局了，因为作者曾经宣言要画到 100 卷。关于这部作品曾经有粉丝说过这么一句让人伤感的话“从比柯南小看到比新一大”。这部伴随着无数人童年的漫画难道要让我们等到比小五郎他们年纪还大的时候吗！？



## 机器猫杀人事件

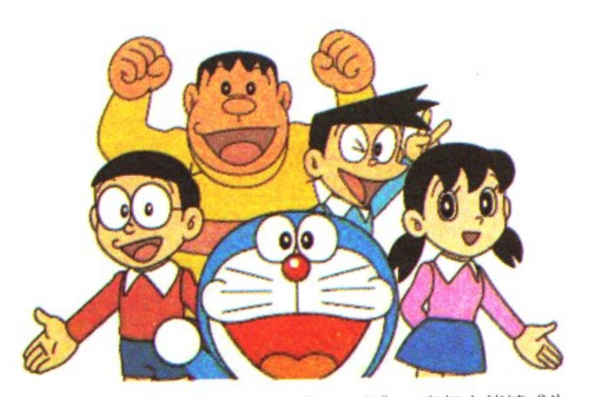
《机器猫》又名《哆啦 A 梦》，是很多人儿童时期的漫画启蒙作品。老实甚至有些懦弱的大凶和温柔可爱的静香，这些人物都给我们留下了很深的印象。特别那个爱吃铜锣烧的猫型机器人，相信很多人小时候都梦想着能有这么个成天带着万能工具的伙伴在身边。在我们心中，大雄他们似乎永远不会长大，就一直过着那么简单又搞笑的生活，这个名叫的《机器猫》的故事也永远不会有结局。然而，这个美好的想象却在某一天戛然而止了。

1996 年 9 月 21 日，《机器猫》的作者藤本弘在为即将上映的电影撰写原作的过程中突然失去了意识，之后他一直陷入昏迷，在短短的两天后就病逝了，享年只有 62 岁。这个已经连载了三十多个年头的长篇作品忽然失去了最重要的原作者，很多铁杆粉丝们都觉得错愕不已，甚至不敢相信这个现实。但是过了没多久，各个电视台竟然争先爆出了《机器猫》的结局设定，并称这是藤本弘早就想好的结尾。这个结局设定更是让人跌破眼镜——机器猫竟然是一个虚幻的存在！

结局设定分为两个版本。

第一种是，大雄是由于极度的自闭症被送入精神病院的自闭症儿童，有一天他从睡梦中惊醒，发现自己躺在病床上。原来，这个世界上从没有过机器猫，也没有万能口袋，所有的一起都是读者们陪着大雄做的一个温馨的梦……

第二种是，大雄有一天突然张开双眼回到了现实中。原来他只是一个寂寞无助的植物人。而在故事中出现的人物，只剩下妈妈在旁照顾他，胖虎、小夫是大雄渴望的友情，而静香则弥补了大雄的爱情世界。一切故事都是大雄幻想出来的，机器猫则是他幻想中最要好的朋友。



↑陪伴着无数人度过了童年的《机器猫》，它怎么能够成为破坏梦想的元凶呢！？

当时这两个黑暗残酷的结局席卷了整个日本社会，很多人觉得自己美好的童年和梦想都被破坏了，甚至有不少人被感染到跳楼自杀，所以很多人将这个事件称为“机器猫杀人事件”。

这件事给日本漫画界甚至整个日本社会都敲响了警钟，漫画是一种流行文化，从某种意义上来讲，它可以影响很多人的行为。最后，这个引起了轩然大波的事件因为作者藤本弘弟子麦原伸太郎的声明而落下了帷幕。看到媒体们的大肆渲染，麦原愤怒地表示，他的老师一直在以孩子的快乐为目的进行创作，所以机器猫是没有结尾的，他将终其一生继续将这部作品画下去。



## 传奇漫画家鸟山明

提起日本漫画，相信很多人都会马上想起一个名字，那就是鸟山明。他的《龙珠》在《周刊少年 JUMP》上连载时为这本杂志赢得了不可限量的人气，同时这部作品也影响了一代人。拥有这样一部传奇作品的鸟山明本人在他的漫画家之路上也拥有着传奇般的经历。

跟很多十几二十岁出头就以漫画家为目标，然后靠着获得奖项等途径而当上漫画家的人不同，鸟山明在毕业后先当了把社会人。据说，他在曾经在一家名古屋的设计公司工作，这段期间因为迟到次数多，他的薪水极低，连打杂的都比不上。于是，原本就很喜欢画画的鸟山明就开始朝着漫画家的目标努力。三年后，自觉技艺已经趋向成熟的他便愤然辞去了工作，开始了自己的漫画家之路。

因为急需一笔钱过活，鸟山明将自己的第一份投稿投给了设立了 50 万日元奖金的《周刊少年 JUMP》。当时他的那部作品虽然最终没有获奖，但他的才能被一个名叫鸟岛和彦的编辑发现，于是一个编辑与漫画家互相扶持互相鼓励的佳话就诞生了。

在正式连载第一部作品《阿拉蕾》之前，有长达两年的时间鸟山明都在重复着不停修改原稿的工作。在这两年间，鸟山明不断投稿，而鸟岛和彦则不断退回他的稿子，据说被退回的原稿有不下 1000 张。在两人的相互扶持之下，鸟山明终



↑鸟山明毕生的经典之作《龙珠》。从洗练的画面就可以看出他的功力之深。

Annotation
名 词 注 释

马西利特博士：漫画《阿拉蕾》中的反派人物，是个沉迷于机器人并妄想统治全世界的疯狂博士，跟创造阿拉蕾的博士则卷千兵卫是宿敌，两人之间经常发生争斗。这个人物是鸟山明为了恶搞他的责任编辑鸟岛和彦而创造的，马西利特这个名字的发音正好是“鸟岛”用日文倒过来念的发音，而且据说他那乱糟糟的爆炸头也跟鸟岛和彦如出一辙。

于创作出了一部在画工和故事上都堪称完美的作品——《阿拉蕾》。随后，在这位伯乐的扶持下，鸟山明又很快推出了那部颠覆日本漫画界的名作《龙珠》。

鸟山明之所以能够接受长达两年的考验，鸟岛和彦之所以能够孜孜不倦地辅佐鸟山明，除了因为两人之间的友情，也因为他一直相信着鸟山明作为漫画家的才能。在鸟山明气馁的时候，是鸟岛和彦一次次将他重新拉了起来。而为了报答鸟岛和彦的知遇之恩，鸟山明则用上了最慷慨的方式：只要是他的收入，鸟岛和彦都能够分到一份，而且他还将鸟岛和彦恶搞成了一个长相奇怪的反派角色马西利特，让其在《阿拉蕾》登场。

值得一提的是，不知是不是学生时代养成的习惯，鸟山明非常勤勉，即使在工作量很大的情况下也很少拖稿，而且还能一直保持画面的精美程度。也许这就是他能够成为传奇漫画家的最大理由吧！



## 手冢奖的诅咒

在上面的《职业漫画家之路》那部分，我们给大家介绍了几个在日本非常知名的奖项，其中创立时间比较早就是手冢奖。既然冠上漫画大神的名义，知名度和权威度自然很高，感觉好像应该一得奖就可以马上在漫画界平步青云，但是事实却并非如此，因为这个奖项有一个很少为人所知的“诅咒”——得了头奖的人注定不会成为非常有名的漫画家。

大家都知道，开启了日本漫画新时代的手冢治虫非常注重漫画的艺术性，他一生将漫画当做艺术来经营，无论是对自己的作品还是对其他人的作品，要求都非常严格，简直近乎苛刻的程度。而这个从1971年开始创立的奖项，在手冢治虫健在的时候基本都是由他参与评奖的。手冢奖主要面向一些不太出名的新人漫画家，叫漫画大神去看初出茅庐的漫画家的作品，当然很难入得了他的法眼。由他评选的时候，头奖一般都是空缺的。而在手冢治虫去世之后，手冢奖依旧延续了评选严格的传统。到现在手冢奖已经举行了70多届，但评选出来的头奖却只有寥寥数十个。

从上面我们给大家介绍的评选情况就可以看出，手冢奖本身非常注重作品本身的艺术性跟艺术价值，这跟日本漫画产业的商业性几乎是背道而行的。纵观近年来大热的作品，基本都是雅俗共赏型的作品，即便是有深刻主题也必须要用一种通俗式的大家都能接受的方法表现出来。而这种走上艺术大路无法顺应市场的潮流，就是所谓的“手冢奖的诅咒”。

事实上，这一点从获得手冢奖头奖的漫画家们现在的境遇上也可以看出来。几十年来，获得头奖的漫画家几乎都慢慢地淡出了漫画界，或者一直在默默无闻地画一下叫好不叫座的漫画，真是做到名留漫画史的基本上只有井上雄彦一个。而在漫画界叱咤风云创造出辉煌成绩的反而是那些获得佳作赏的（手冢奖最低奖项）作者，比如画了《海贼王》的尾田荣一郎和画了《幽游白书》的富坚义博。

看来，要创造出一部成功的漫画，不仅要追求艺术性，还应该要顺应当时的时代潮流。



↑终身追求艺术之路的漫画之神手冢治虫，拍照时虽然年事已高，看起来却依旧孩子气十足。



# 乔乔主义

有一个漫画家，他曾立志当一名设计师，走上漫画之路后就将标新立异的设计理念用到了作品中，从而掀起了一股热潮；有一个漫画家，他已年过五十，脸上却丝毫没有岁月的痕迹，因而被粉丝们笑称已变成了究极生物。

这个漫画家名叫荒木飞吕彦，他只有一部最出名的作品《JOJO 奇妙冒险》，但这部作品的名字却已响彻四方，而且有人还专门为他在故事中表现出的美学创造了一个词——乔乔主义。



↑已经五十多岁却看起来很年轻的荒木飞吕彦，难道他真的成为了青春永驻的究极生物！？

乔乔主义 (jojoism)，是由荒木飞吕彦用《JOJO 奇妙冒险》开创，最后派生出服装设计、摇滚、电影、数理化科研以及瑜珈柔体操在内的波普艺术。荒木的绘画风格属于超现实主义，人物造型突出马龙 · 白兰度《欲望号街车》式的雄性美感，强调厚实的嘴唇和柔韧有力的肢体曲线。故事情节则以欧美视听为基础并掺杂了其他元素，从音乐、影视、品牌到装置艺术无所不用其极。

荒木创作的这个堪称流派的艺术形式，其核心主要是服装和身体的造型与曲线。他画出的人物都穿着夸张前卫的时装，男性配饰主要突出硬派风格，女性则兼顾妩媚和时尚，给人一种御姐的感觉。而在故事中，人物们作出的动作也都非常夸张，常被粉丝们吐槽是在“做瑜伽”。但不知为何，这两者的运用恰到好处，非但不让人觉得怪异，还会不知不觉被这种奇特的美学所吸引。

除了独特的审美之外，荒木为人所津津乐道的还有他那张清秀且没有岁月痕迹的脸。荒木生于 1960 年 6 月 7 日，算下来年龄已经有 53 岁了！



↑人物造型夸张、用色大胆，能够完美地体现出“乔乔主义”的一幅画。

Annotation
名 词 注 释

替身：漫画《JOJO 的奇妙冒险》中虚构的特殊能力，是由人体内的生命能源所产生的具有强大力量的影像。每个替身的能力不同，拥有替身的人被称为“替身使者”。替身的日文名称来源于“stand”这个词，因为最开始出现的影像是站在替身使者身边，所以就按照“stand by me”的意思，取了第一个单词“stand”来命名。

当从公布的照片来看，他似乎只有三十出头的样子，而且还有越来越年轻的趋势。在《JOJO 奇妙冒险》最开始的几部中，荒木创造出了一种新招式——波纹。波纹不仅是吸血鬼的天敌，据说练习之后还能够延缓衰老，所以就有很多粉丝吐槽说他就是一个波纹使，或者是替身名叫“青春永驻”……就连跟他同行的空知英秋也在《JOJO》连载 25 周年的贺词上夸他年轻、皮肤好。确实，作为一个工作强度如此高的漫画家竟然保养得如此之好，简直就是奇迹！




# 独特的创作团体CLAMP

漫画是一种用画面和少量语言表示故事的艺术形式，所以它主要由本身的故事和画面组成。很多日本漫画家都属于全才，在编辑帮助下，既能够独立规划故事，也能够创作出精美的画面。不过，有些漫画家更擅长执笔画画，创作情节上则有些欠缺，比如《棋魂》和《爆漫王》的作者小畑健。通常情况下他们都会选择跟脚本家合作，这样一对对完美的漫画家组合就诞生了。其实，除了这种两人组合，还有非常特殊的团体创作形式，其中最具代表性的就是著名的少女漫画作者群——CLAMP。




↑ CLAMP 中的四位核心创作人员，从外表看就性格各异，所以才能各司其职地创作出如此多的经典作品。

和其他很多漫画家正统的出道方式不同，CLAMP 是一个由多人组成的同人志团体发展起来的。这个团体由灵魂人物大川七濑组建，从 1985 年就开始以 CLAMP 的名义进行同人志创作活动。最多的时候，CLAMP 的成员曾经达到了 12 人，但在出道后慢慢精简，减少到了 7 人。后来，在创作《圣传》之前和过程中，其中三人又相继离开，最后形成了 4 人常驻的创作团体。这四个成员分别是大川七濑（其间改为大川绯芭，后来又改回大川七濑）、五十岚寒月、猫井椿、摩可那。

大川七濑曾经就读于早稻田大学，主要负责剧本的编写。文学系出身的她创作出了很多唯美动人的故事，是 CLAMP 当之无愧的灵魂人物。大川创作完脚本之后，其后由摩可那画分镜稿，接下来五十岚寒月负责画框线和贴网点纸，最终的画稿则由猫井椿完成。

从她们的工作程序可以看出，四个人各司其职，分工非常明确。这样做的好处就是，每个人能将自己负责的部分做到极致，同时整体的水平



←非常具有 CLAMP 风格的一幅画，飘散的樱花与美丽的少年少女，画面唯美动人。

也增加不少。比如编写剧本，大川不用担心其后的工作，就能够将全部精力都投入到创作各式各样天马行空而又唯美万分的剧情中去，正是因为如此 CLAMP 才能不断变换风格，创作出了一个又一个不朽的经典作品。而在画面的精致程度，包括网点的使用上，几个人也能够进行互补，让原稿的漫画更上一层楼。

不过，这种四人组合看似很有效率，实际上则非常需要配合与协作。日本不少几人组合的漫画家最后都因为理念不同等问题分道扬镳，包括著名的藤子不二雄组合。可以看出，CLAMP 的成功跟她们密切无间的合作是分不开的。




## 井上设立篮球基金

一个漫画家的喜好和性格很容易反映到他的作品当中去。高桥留美子性格和善可爱，她的作品就以温馨搞笑见长；富坚性格懒散、喜欢玩游戏，他的作品中就经常弥漫着一种 RPG 游戏的氛围，而且总是给人一种信手拈来不受拘束的感觉。而现在我们要说的著名漫画家井上雄彦，他的代表作品《灌篮高手》中也能看到他的信念和他的影子。《灌篮高手》中描述的是一群高中生追求篮球梦想的故事，其中扣人心弦的情节让我们看到了井上的热血，追求动感的画面也让我们感受到了井上对篮球的热爱。

↑创作出人气运动漫画《灌篮高手》的井上雄彦，本身也是个热血的篮球爱好者。

如果光说井上爱篮球的事，还不足以成为一个佳话或美谈，最关键的是，他将那种热爱体现到了行动上。2010 年，井上为了支持日本喜欢篮球的年轻人出国留学，特意与出版社一起设立了一个“SLAM DUNK 奖学金”。他的这个举动不但资助了有为青年，还推动了日本篮球的发展，对日本篮坛的影响是不容小视的。在日本篮球协会创立 80 周年的纪念会上，井上还获得了他们颁发的特别表彰。

有时候，一部成功的漫画能够影响一个时代的人，特别是体育类的漫画。当初，《足球小将》




→《灌篮高手》中的主角樱木花道在抢球时的动作，画面流畅且非常具有动感！

**Annotation**
**名 词 注 释**

SLAM DUNK 奖学金：该奖学金是井上雄彦为了庆祝《灌篮高手》这部漫画在日本的总销量超过一亿本而设立的，主要目的是资助希望在美国大学进行深造或者想成为职业选手的人。奖学金官网上贴着井上雄彦绘制的彩图，旁边还有着这样一段标语——“给不想在高中结束的你”。从这句话可以看出，井上之所以设置这个奖学金是为了帮助高中生们实现体育梦想。

横空出世，不知有多少从来没有接触过足球的孩子都开始抱着一个足球出入操场；《TOUCH》流行的时候，不知有多少孩子开始梦想着进入甲子园挥舞着棒球棒；《棋魂》连载时，又不知有多少孩子以职业棋士为目标开始研读棋谱。同样，在《灌篮高手》的连载和动画播出的时候，整个亚洲都陷入到了一个篮球的时代中。女孩子将篮球当成一个帅气的标志，男孩子则在球场一边挥洒着汗水一边飞扬着青春，就连《灌篮高手》动画的主题歌都成了一个热血的标志，让人没事时就哼唱不已。

小孩子的精力总是充沛的，要培养运动员也要从孩子抓起，从这个角度来看，井上这部作品对整个篮球事业的促进和影响都是不可限量的。



## 漫画家成为纳税大户

ACG本来就是日本非常重要的一个产业链，只要作品走红，原作者大捞一笔可谓是轻而易举，有些甚至能够达到每次画几页稿子就能下半辈子衣食无忧的地步。既然漫画家作为一个被社会所承认的职业，而且收入又如此之高，那么他们的收入当然要有一部分贡献给税收，同时这些纳税数额又是漫画销量和他们收入的一个标志。

从20世纪80年代起，日本的漫画产业达到了黄金期，这个时候漫画家们的名字也慢慢地涌现到了日本的纳税数额的榜单上。1986年，《周刊少年Sunday》的看板高桥留美子获得了纳税榜第5名的好成绩，藤子F不二雄和高桥阳一等也紧随其后，前十名中竟然有4名是漫画家。之后，这种上榜就变得一发不可收拾，漫画家的排位不但越来越高，人数也越来越多。到了1988年，《周刊少年JUMP》旗下的车田正美凭借着《圣斗士星矢》的销量纳税3亿多日元，成功登上了榜首。这标志着日本ACG产业的腾飞，同时也让一般人得知了漫画的影响力，从而使漫画受到了更多关注。而且当时有不少年轻人看到漫画家如此吃香，都开始对这个职业趋之若鹜，可谓是为漫画产业形成了一个非常良好的循环模式。

一个靠画漫画为生的专业漫画家的收入主要是来自版税，所以他们纳税和收入都间接代表了他们漫画的销量和受欢迎程度。比如我们刚才提到的高桥留美子，她先后连载的几部《福星小子》《乱马》和《相聚一刻》都非常受欢迎，几度席卷了漫画销量排行榜，再加上一些周边产品的版权收入，高桥的年收当然不会低。还有1993年排到了第2名的富坚义博，当时他正在连载幽游白书，这部红遍大江南北的漫画着实为他大赚了一笔，以致于他以后不用担心收入问题，连连载也怠慢起来，无数次休刊复刊，甚至用草稿充数。还有一个传闻说他没有地方花钱，就买了几百万的顶级墨水用在原稿上，可见光是这些版税就让他赚足了。

其实无论是什么工作都是一分汗水一分收获，漫画家这个职业虽然收入颇丰，但在这个背后的却是高强度的工作量。很多漫画家每周都要勤勤勉勉地待在工作室或家里画原稿，甚至一年都难得休息一天，像富坚这样懂得享受的反而是凤毛麟角了。



↑日本成功的女性漫画家之一高桥留美子。如今她已经入行35周年，曾经数度进入日本纳税排行榜！

# 海螺小姐

『サザエさん』

■连载时期：1946年4月22日~1974年2月21日■作者：长谷川町子■连载杂志：《夕刊福日》/《新夕刊》/《朝日新闻》
■出版社：姐妹社/朝日新闻社■卷数：全19卷■分类：四格漫画/搞笑漫画■动画化时间：1968年3月30日

## 作品简介

这部作品的内容以女主角海螺在生活中所发生的各种趣事为主。起初以福冈县作为背景舞台。后续因长谷川町子全家搬至东京世田谷区的樱新町居住，作品内容将舞台更改为东京。作品灵感来自于长谷川町子每日散步的海滩上所构思出，其作品登场角色名称也因此与海洋生物相关。在1946年至1974年期间《海螺小姐》累积发表高达6477篇内容，出版此漫画单行本的姐妹社及朝日新闻社则分别创下超出7000万本、1600万本的销售成绩，《海螺小姐》至今仍为日本国民漫画的代表作品之一。




←《海螺小姐》是日本国民漫画的代表作。图为漫画单行本封面

## Point 1 平凡生活中寻找不平凡乐趣 为战后日本带去安慰的海螺

战后的日本社会混乱，经济衰退，人民处于战争的阴影中极度恐慌，这个时候情节简单明快、积极向上的漫画《海螺小姐》问世了，开始在一些地方报纸上连载，成为了社会的热点话题。作品中的主角海螺性格活泼开朗，喜好的东西和讨厌的东西都是日常生活中的小事，然而一家人正是在生活的小事中寻找轻松幽默，让平凡的生活体现出不一样的乐观景象。



←《海螺小姐》让平凡的生活体现出不一样的乐观景象。

这部作品反映了一般民众的生活状况，受此熏陶，人们生活中也条件反射似地重复着幽默。作品凭借其积极向上的基调，为当时的日本社会带来极大的心理安慰，人们从中重拾了生活的希望。











## Point 2 日本历史上最长寿动画 伴随几代人成长的记忆

动画版于 1969 年 10 月 5 日在富士电视台首播起至今 40 年后仍持续放送，现今已达到超出 2000 集的播出集数，原作者和初代配音员大多已去世。除了播出时间长，这部作品还在 1979 年 9 月 16 日创下高达 39.4% 的收视纪录，1997 - 2006 年的平均收视率是 20.67%，日本没有任何一部作品能与之匹敌。《海螺小姐》动画从首集起皆固定在周日晚间 6 点半播放、而未作其它更动，电子公司东芝则为节目起始至今的赞助商。

节目尾声的次回预告篇中，在 1991 年起海螺会在预告后与观众玩猜拳游戏，在广大的观众群体中形成了一项长久的、几乎普及每个家庭的娱乐活动。



←《海螺小姐》动画版在日本播放了 40 年。

## Point 3 社会中的海螺小姐现象 普通民众生活的必需品

时至今日，《海螺小姐》在日本代表的已经不仅仅是一部漫画、一集 TV，而是整个社会民众生活方式的体现，它的播放已经变成一周开始的象征。这些都被称为“海螺现象”，比如：《海螺小姐》作品架构为故事里人物年龄并不会随着剧情的增加而改变的单元剧模式，日本动漫界将“海螺小姐时空”（**サザエさん**時空）一词用于形容同样以此单元剧模式表现的作品；日本人将美好的周日假期结束后、隔日要面对上班上学所产生的郁闷心情形容为“海螺小姐综合症”；曾出现在京都大学日本史的试题中、庆应义塾志木高等学校、芝浦工业大学柏中学高等学校的入学考试中也曾有它的身影。



←樱新町车站前放置的海螺小姐一家的塑像。

# 新宝岛

『新宝岛』

■出版时间：1947 年 1 月 30 日■原作：酒井七马■作画：手塚治虫■出版社：育英出版■卷数：全 1 卷■分类：少年漫画 / 冒险漫画

## 作品简介

作品讲述了少年彼得从死去父亲的书箱里找到一张藏宝图，于是和认识的船长一起踏上了寻找这个"宝岛"的海上冒险之旅的故事。作品中融合了罗伯特·路易斯·史蒂文森的《宝岛》、以及泰山、鲁滨逊漂流记等知名作品的题材。登场人物：彼得——主人公，因发现了父亲遗留的藏宝图从而踏上了寻宝的冒险之旅；船长——彼得父亲的朋友。操纵船和彼得一起冒险；巴鲁——独臂独腿的海盗，在和鲨鱼的打斗中被咬掉了手脚；男爵——20 年前海上遇难，漂流到岛上后被黑猩猩抚养长大，成为了森林之王。



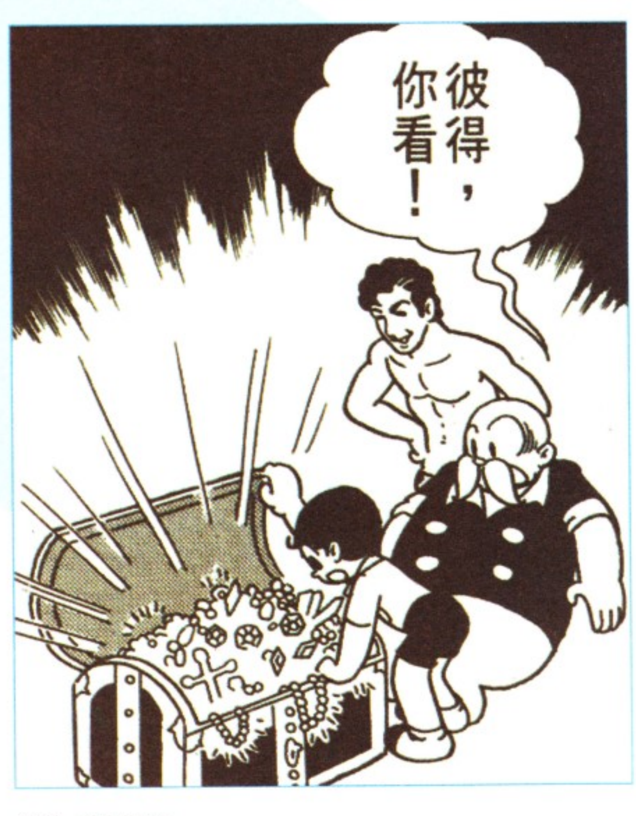

←《新宝岛》漫画单行本封面（初版彩色封面）。

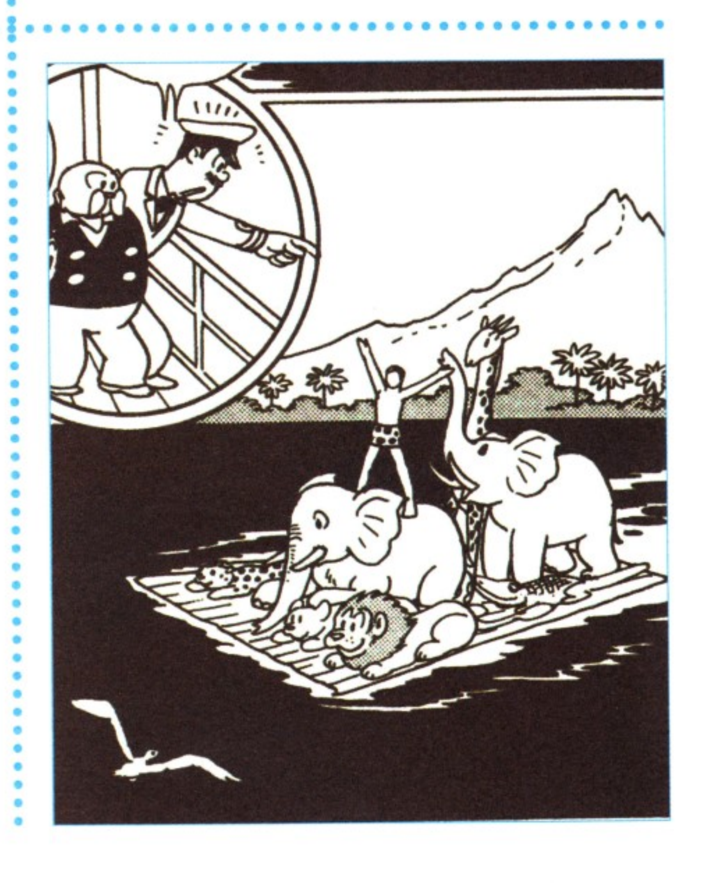
## Point 1 日本漫画之神手塚治虫开启日本漫画新纪元

手冢治虫，本名手冢治。漫画家、动画制作人、动画导演、医学博士，作为战后日本创作故事漫画第一人，为战后日本漫画的发展开启了一个新纪元。1946 年开始在《少国民新闻》上连载四格漫画《小马的日记》，从此走上漫画之路。1947 年，根据酒井七马原作改编的漫画《新宝岛》发行，该作将大量电影拍摄法引入漫画，由此开始了"新漫画"的概念。此后陆续创作出《森林大帝》《铁臂阿童木》《怪医秦博士》《小飞龙》《三眼神童》等经典佳作。手塚一生漫画作品超过 600 部，获得漫画之神的称号，奠定了现代漫画表现的基础。



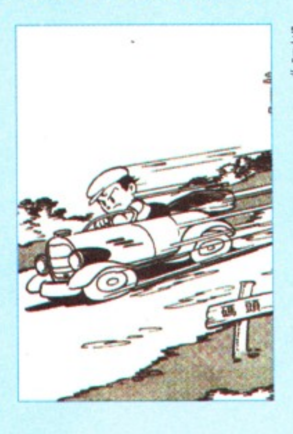
←「漫画之神」手塚治虫为战后日本漫画开启了一个新纪元。



## Point 2 赤本背景下的创新之作 混乱时代中的非常规漫画

1945 年战败初期，日本漫画出版界百废待兴。人员四散，资源匮乏，然而儿童们对漫画的需求却是巨大的，一些出版商在简陋的制作条件下，以粗劣纸张印制的漫画出版，由于规模小，灵活多变，所以迅速并抢占了正规出版的江山，人称“赤本漫画”。



←赤本漫画热潮的最大推动力量正是《新宝岛》。

赤本漫画热潮的最大推动力量正是《新宝岛》，此作一经问世就因为其独特的画面表现方式和新兴的故事结构受到广大读者的欢迎，热卖 40 万部，成为当时销量第一的作品，带来了赤本漫画的大面积流行，从而引发了漫画界的一次新发展。正是这个混乱时期中的各种非常规因素，才使战后的漫画界能够迅速走出阴霾，焕发勃勃生机。

## Point 3 二战后日本故事漫画的先驱 奠定现代漫画的表现手法

在这部作品之前，日本漫画还停留在四格、连环漫画的阶段，且篇幅短小，故事平淡。直到《新宝岛》问世，他把电影镜头效果运用于漫画，采用变焦、广角、俯视等电影技术绘图，以分镜头的方式连接，使画面产生了动态的效果。从此，这样的表现手法被沿用下来，成为了漫画的构图标准。手塚治虫凭借《新宝岛》迈出了制作现代主流映像漫画的第一步。《新宝岛》还影响了一大批漫画家、剧作家和动画人，如藤子不二雄、石森章太郎、樱井昌一和宫崎骏等。这些人受到了这部作品的强烈冲击，开始思考漫画的改革。可以说，日本漫画界从《新宝岛》开始，踏出了“新漫画”的发展道路。



←《新宝岛》以分镜头的方式连接，使画面产生了动态的效果。

# 铁臂阿童木

『铁腕アトム』

■连载时间：1952年~1968年■作者：手塚治虫■连载杂志：《少年》■出版社：光文社■单行本卷数：全21卷■分类：少年漫画/科幻漫画■动画化时间：1963年1月1日

## 作品简介

手塚治虫的首部长篇连载作品。阿童木诞生于2003年4月7日，制造者是当时的日本科学省省长天马博士，因为儿子的死亡而制造了阿童木，并将其当作儿子一样疼爱。可是，由于阿童木的身体不能像人类一样随时间长大，在后任科学省省长茶水博士的努力下，阿童木正式重生，并认茶水博士为养父。茶水博士还制造了阿童木的妹妹Uran和他们的父母。



←《铁臂阿童木》是一个机器人少年的故事。图为漫画单行本封面。

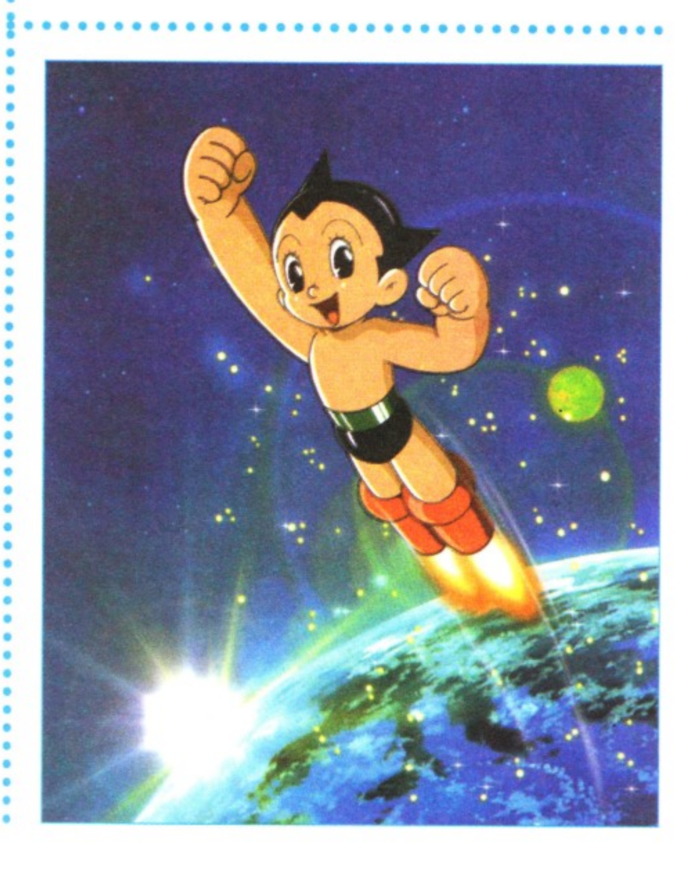
漫画讲述的就是这个以原子能为动力的少年机器人阿童木，作为人类与机器人之间的桥梁，在未来21世纪里为了人类的福祉而活跃的故事。

## Point 1 十万马力七大神力的经典形象 日本原子能推广大使

中国大陆及香港版主角名称“阿童木”是日语“**アトム**”的发音直译，词语源自英语“Atom”，意即“原子”。阿童木在原作漫画中拥有七种特殊能力：脚底安装有喷气喷射引擎；会超过60国语言；能分辨人类的善恶；听力为正常人的1000倍；眼睛是强力探射灯；屁股安装了机关枪；最大输出功率为10万马力。而这些能力都以原子作为能源，成为阿童木的最大特色。当时的日本社会因为原子弹的冲击和美国在太平洋试爆氢弹，非常反感原子能。然而，因为阿童木这个漫画形象的出现，成为正确和平地使用原子能的大使，受到社会广泛欢迎，也为原子能推广起到了积极影响。


←阿童木的形象在日本受到社会广泛欢迎，图为饭能中央公园中的阿童木雕像。










## Point 2 动画版背后的力量 虫制作公司的功劳

1961 年成立 " 手冢治虫 Production 动画部 "，翌年以 " 虫制作公司 " 的名义开始活动，日本第一部多集 TV 动画《铁臂阿童木》、第一部彩色多集 TV 动画《森林大帝》、第一部长达 2 小时的动画特辑《100 万年地球之旅熊猫 BOOK》等一大批优秀的动画均诞生于此。本作在 1963 年制作成了动画，在电视台连续播放四年，创下并保持未曾有过的高收视率（播放期间收视率达到 47%，各国平均收视率 30%），卷起了一股巨大的热潮。动画的播出也推动了漫画的普及，这部作品的出现改变了日本社会对漫画的偏见，许多认为漫画就是洪水猛兽的家长从这部作品之后，开始同意甚至是鼓励孩子看漫画。




←《铁臂阿童木》动画版是日本第一部多集 TV 动画。

## Point 3 阿童木飞向中国及世界各地 日本漫画迎来全球性发展

不仅如此，日本电视网在 1980 年重新绘制了动画的彩色版，共 52 集。1980 年代中台湾、香港均播放了本剧。同年 12 月中国中央电视台引进黑白版播放，成为最早引进中国大陆的日本动画作品之一，播出后广受欢迎。

日本漫画凭借着这部作品打入了欧美和中国市场，阿童木这个角色受到了全世界人民的喜爱。阿童木在世界范围内的广泛传播对各个国家和地区的动漫创作者和读者产生了不可估量的影响，不仅在海外销售很好，而其商业化的周边产品也产生了新的经济效益，日本漫画开始作为一种文化符号影响世界。阿童木将日本漫画带入了一个全新的发展时期。




←日本凭借阿童木走向了打入了欧美和中国的市场。

# 蓝宝石王子

『リボンの騎士』

■连载时间：1953 年 ~1956 年■作者：手塚治虫■连载杂志：《少女组》■出版社：讲谈社■卷数：3 卷■分类：少女漫画 / 奇幻漫画 / 冒险漫画■动画化时间：1967 年 4 月 2 日

## 作品简介

作品讲述了因为小天使叮当的恶作剧，蓝宝石在出生时就同时拥有女人之心和男人之心。因为王家只有男人能够继承王位的规定，女孩子从小被以王子的身份抚养长大。叮当被派到人间纠正自己的错误从而使王子恢复女儿身。由此引发了一系列的冒险故事。登场人物：蓝宝石——主人公，作为女性爱着邻国王子的同时，也作为男性与恶党做着斗争；叮当——小天使，导致蓝宝石拥有男性之心的“罪魁祸首”，后被惩罚到人间去辅佐蓝宝石。法兰兹——邻国“黄金乐园”的王子，与女性装扮的蓝宝石相恋。




←《蓝宝石王子》讲述了同时拥有男性和女性之心的少女的故事

## Point 1 三个连载版本同时存在 改编形式多种多样

这部作品分为三个连载版本，一是在《少女组》1953 年 1 月号 ~1956 年 1 月号连载的（这里以《少女组》版为主），发售单行本为 3 卷，另一个是在《Nakayoshi》1963 年 1 月号 ~1966 年 10 月号连载的，发售了单行本 5 卷，以及在《少女朋友》1967 年 24 号 ~29 号连载的（由于作画为北野英明，此版本的评价普遍不好，后也未收录到单行本和再版中）版本。

作品还被改编为广播剧在 1955 年 4 月 4 日 ~9 月 26 日在东京放送，而动画版则是在 1967 年 4 月 2 日在富士电视台播放，后来作品还被改编成为话剧、音乐剧等形式在全国范围内表演，获得大批观众喜爱。



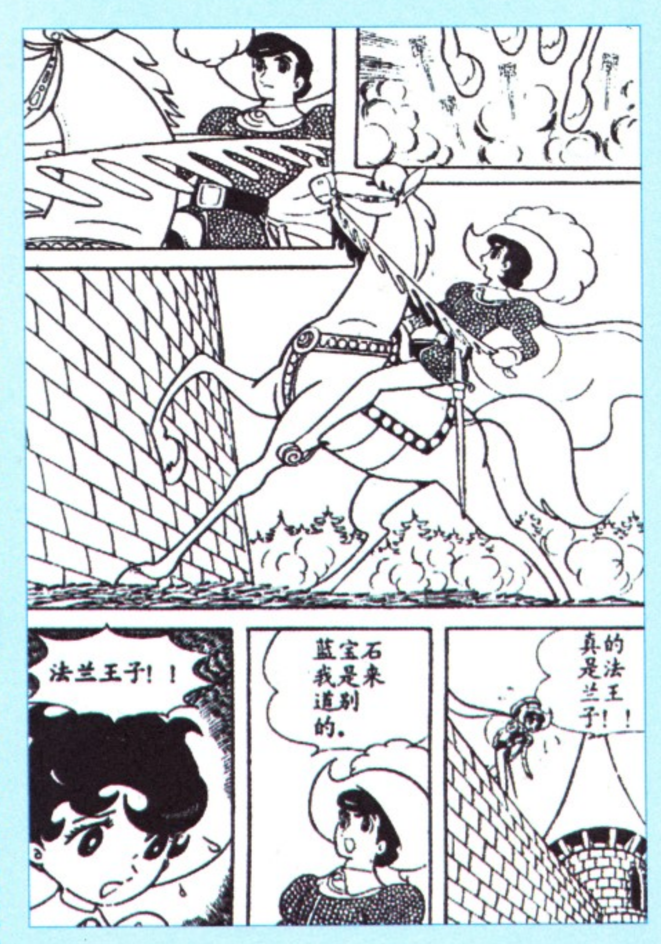
←《蓝宝石王子》曾被改编为动画、话剧、音乐剧等。












## Point 2 来自于宝冢歌剧的灵感 迪斯尼风格的融合

这部作品讲述了因为天使叮当的错误，导致蓝宝石同时拥有了男性和女性心灵的故事。普遍被看做是来自于手塚受到小时候宝塚歌剧团的影响较深，从而以淡岛千景为原型创作了故事。手塚时不时会观看到反串男性角色的淡岛的演出，因而有了蓝宝石这个人物的灵感。

另外，在动画版中蓝宝石的声优——太田淑子也是来自于宝塚歌剧团，并以原作为蓝本改编的音乐剧进行过多次演出。对宝冢歌剧和迪斯尼风格的融合形成了该作品独特的画面效果和内涵。使作品体现出至今未消失的光芒。



←上演《蓝宝石王子》音乐剧的新宿剧场。

同时作品中也显露出手塚对日本这男权社会的悲哀感慨，体现了手塚作品的真正价值。

## Point 3 日本公认第一部少女漫画 初步明确了漫画的分类

《蓝宝石王子》是被公认的第一部少女漫画。

首先，在这部作品创作时，手塚首次提出了动画、漫画应该按照不同的人群需要制作不同取向的观点，并创作了这部“面向女孩子的作品”，成为了继《新宝岛》后，手塚在日本漫画发展历史上的又一个重要的里程碑。本作为少女漫画标示出方向，即以女性视点切入，为女性读者服务，



←这部作品的画风奠定了美少女的常见造型特征。

从此以后日本漫画有了少年、少女漫画之分，后来又派生出更多其他的分类。另外，这部作品的特色正是在于人物可爱的造型设计，这部作品的画风奠定了美少女的常见造型特征，如大眼睛和圆脸等，成为手塚的经典少女漫画代表作。

# 巨人之星

『巨人の星』

■连载时期：1966 年 ~1971 年■原作：梶原一骑■作画：川崎升■连载杂志：《周刊少年 Magazine》■出版社：讲谈社■卷数：全 19 卷■分类：少年漫画 / 运动漫画■动画化时间：1968 年 3 月 30 日

## 作品简介

本作描写了主角星飞雄马的职棒生涯。星飞雄马的父亲星一彻曾是著名棒球队“巨人队”的三垒手。在年仅四岁的时候，小飞雄马便开始接受父亲的斯巴达教育法，以“成为巨人队的明星”而不懈地努力。虽然训练十分艰苦，他却靠着毅力和对梦想的执着坚持了下来，高中练就了独门的快速魔球。功夫不负有心人，飞雄马凭借自幼历练而得的棒球技巧成功加入了职业棒球队巨人队，在比赛中与接踵而至的劲敌们战斗。他以自成一派的“大联盟魔球”打败了一个又一个劲敌，带领巨人队闯过无数难关。




←单行本第一卷的封面，画上是带着父亲开发的道具刻苦锻炼的飞雄马。

## Point 1 巨人之星的真实含义“巨人队的星飞雄马”

本作的标题为“巨人之星”，估计不少读者都会将其意义误理解为“巨人的星星”吧。实际上，这里的“巨人”代表了著名的职业棒球队巨人队，标题则包含了“巨人队中名为‘星’的队员”这样的含义，也就是在暗示星飞雄马。而在英语国家，代表“星星”的人名经常被写作“Starr”，因此曾经有人提议将本作英文版的标题译为“Starr Of The Giants”。然而出于最初的习惯，英语国家的读者还是大多将本作称为《Star Of The Giants》，意为“象征巨人队的暗夜之星”或者“巨人队的明星选手”。这正是汉字的精妙之处，仅仅“巨人之星”四个字，就可以将上述所有意义全部涵盖其中了。




←为不引起混淆，著名 SF 小说《Giants Star》的日文译名为《巨人们的星星》。









## Point 2 对棒球一窍不通也没有关系 优秀的漫画作者川崎升

《巨人之星》拥有原作与作画两名作者，这在那个年代还是非常少见的。其中，作画川崎升是由《周刊少年 Magazine》编辑部选定的。由于川崎在此之前完全没有接触过棒球，知识储备几乎为零，他最初并不愿意接受这个工作。编辑部为了说服川崎执笔竟花了足足两个月之久，本应配合日本职业棒球赛开幕在 4 月份推出的漫画，也只好推迟到 6 月才展开连载。不过比起为赶档期找别的作画，推迟两个月显然是非常值得的。川崎升的画面极具视觉冲击力，将比赛渲染得颇具紧张感。星飞雄马投大联盟魔球 2 号时，高高抬起右脚、带起的尘土飞扬在身边的造型，就得到了诸多读者的绝赞。



←作品中许多描写人物心理的分镜已达到炉火纯青的程度。

## Point 3 魔球漫画的先导者 不符合物理定律饱受诟病

虽然《巨人之星》连载前，在《周刊少年 Magazine》上的也有出现过“魔球”概念的作品，不过直到本作大热后，“魔球”才成为棒球漫画中的必要元素。本作中的“魔球”是指星飞雄马的高速投球，这种球会使对手完全丧失战斗意志，有点类似格斗漫画中的“必杀技”。

当然，作者在创作中加入“魔球”要素，更多是为了引人入胜的戏剧效果，并未考虑它实际执行的可能。不少热爱着棒球运动的人认为这种不符合物理常识的魔球非常荒诞，对本作的批判也常年不绝于耳。漫画家水岛新司更是反对本作的主力军之一，为了与梶原一骑对抗，他甚至创作了多部完全没有魔球出现的棒球漫画。



←虽然不太科学，主人公抬高右腿的造型却深入人心。

# 哆啦 A 梦

『ドラえもん』

■连载时期：1969 年 ~1996 年■作者：藤子 · F · 不二雄■连载杂志：《小学馆学年志》《龙漫 CORO-CORO》等
■出版社：小学馆■单行本卷数：全 45 卷■分类：喜剧漫画 / 科幻漫画■动画化时间：1973 年

## 作品简介

《哆啦 A 梦》是由日本漫画家藤子 · F · 不二雄创作的家喻户晓的喜剧科幻漫画。从 1969 年开始连载以来，《哆啦 A 梦》曾经数度被改编成动画和剧场版，受到了多个年龄层读者的欢迎，成为了很多人童年的美好回忆。1997 年，《哆啦 A 梦》获得了首届手冢治虫文化奖的漫画大奖，在漫画界和社会各界也获得了很高的评价。



←哆啦 A 梦虽然是只机器猫，但它最喜欢吃的东西却是铜锣烧。

有人评论《哆啦 A 梦》说“这部作品是实现小孩子梦想的童话故事”，漫画中出现的多种多样的道具，还有可爱诙谐又会在一旁帮忙的哆啦 A 梦，都是我们童年最想得到的东西。

## Point 1 来源于生活的灵感 作品诞生与创作背景

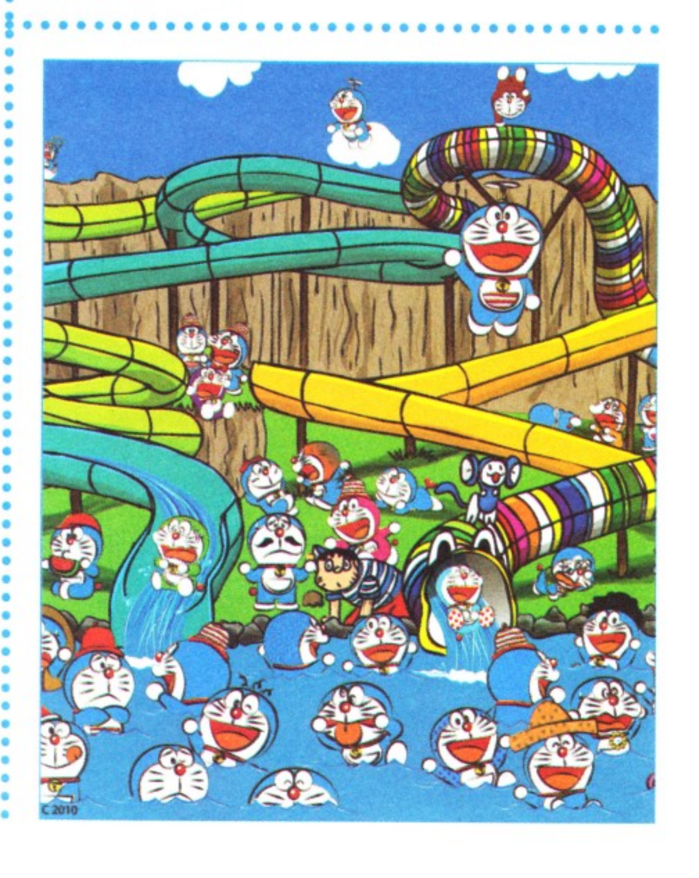
有趣的设定和人物组成了《哆啦 A 梦》整个奇妙的世界观，所以很多人都认为它是经过作者深思熟虑构思出来的，但事实并不是如此。其实，直到作者开始创作之前都对故事没有概念，他是在紧张焦虑的截稿期内，看到一只系着铃铛的野猫才灵机一动创造出“哆啦 A 梦”这个人物的。



←哆啦 A 梦的原型其实是一直系着铃铛的小野猫。

由于《哆啦 A 梦》的读者群主要是小学生，所以它最初连载主要是一话完结的短篇形式。而且最与众不同的是，《哆啦 A 梦》曾经同时连载在很多杂志上（最多时达到 89 个）。在创作同一个故事时，作者会刻意改变叙事方式来配合不同年龄层的读者。





## Point 2 伟大漫画家藤子·F· 不二雄

藤子·F·不二雄，本名藤本弘，前期他曾和安孙子素雄共用一个笔名藤子不二雄，创作了很多像《哆啦A梦》一样等脍炙人口的作品。1987年两人因创作理念不同而解散，此后藤本弘开始用藤子·F·不二雄的笔名继续创作《哆啦A梦》的故事。藤子·F·不二雄一生一直以谋求儿童的快乐为己任，他所创作的每个故事都是为了赐予孩子们梦想。



←《哆啦A梦》的作者和它的合影。



## Point 3 有趣的译名之争

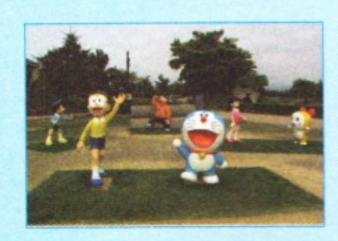
如今“哆啦A梦”已经成为一个家喻户晓的称呼，但其实它的译名存在着很多争议。有些版本意译成了“机器猫”，有的则按照哆啦A梦最喜欢的铜锣烧，音译成了“铜锣卫门”。不过在藤子·F·不二雄去世之后，各地统一根据他的遗愿“希望亚洲地区统一改成日本音译，使不同地方的读者只要一听就知道在讲同一个人物”，就改成了“哆啦A梦”。



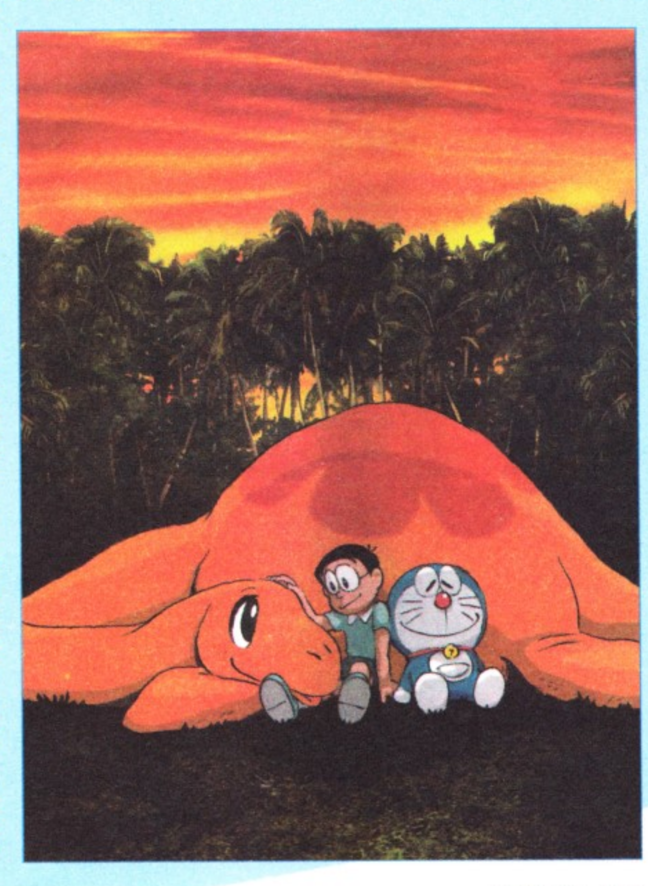

←作品译名一直颇受争议，就连哆啦A梦也跟着着急啦！

## Point 4 代表日本动漫业的作品

《哆啦A梦》对日本社会的影响是不可估量的。为了纪念这部作品，2004年政府在藤子·F·不二雄的故乡高冈市建设了一个“哆啦A梦文库”，专门收藏《哆啦A梦》的藏书。而且在日本各地也都设立了绘有“哆啦A梦”人物的列车和雕像。2008年，日本外务省还将哆啦A梦任命为首位“卡通大使”，让它代表日本将动漫文化传达到世界各地。



←摆放着哆啦A梦和大雄雕塑的绿地。



# 凡尔赛玫瑰

「ベルサイユのばら」

■连载时期：1972 年 ~1973 年■作者：池田里代子■连载杂志：《玛格丽特》■出版社：集英社■卷数：全 10 卷■分类：少女漫画■动画化时间：1979 年 10 月 10 日

## 作品简介

少女漫画的涵盖范围要比我们想象中大很多，其中不乏思想深刻、立意新颖的作品。《凡尔赛玫瑰》就是历史题材少女漫画中的一枚珍宝，它以法国大革命为题材，细致描写了两位女主角——玛丽·安托瓦内特王后和男装丽人奥斯卡悲喜无常的一生。

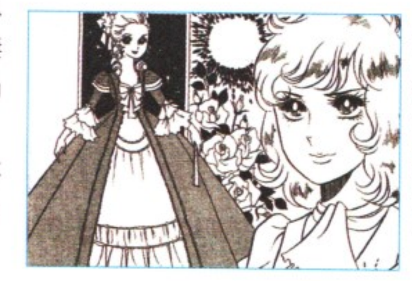
作者池田里代子早在小学时，就对漫画产生了浓厚的兴趣。最初她为赚取大学学费画漫画，可惜出版社没有接受她的投稿。在积累了多年经验后，1972 年池田开始在《周刊玛格丽特》上连载《凡尔赛玫瑰》，并获得了巨大的反响。



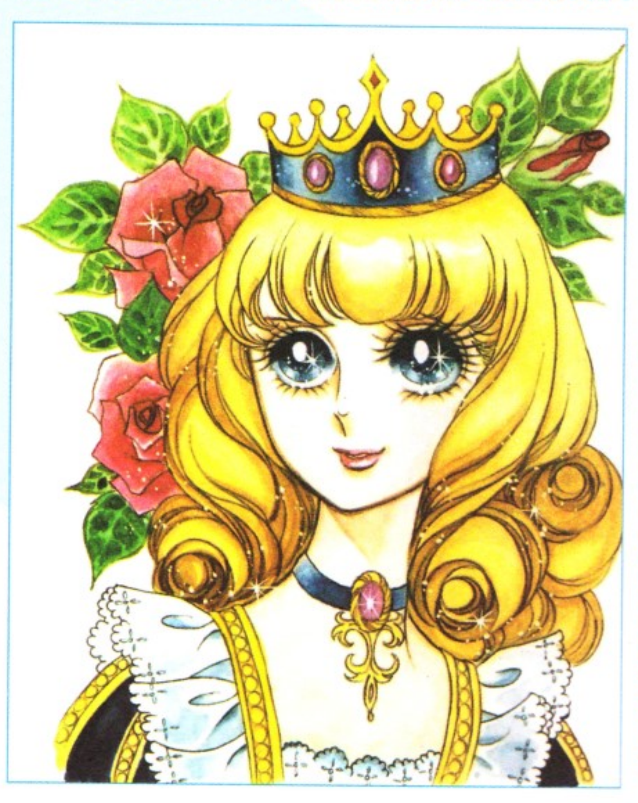
←本作的两位女主角，法国王后玛丽与男装丽人奥斯卡。

## Point 1 雍容华贵的红玫瑰 玛丽· 安托瓦内特

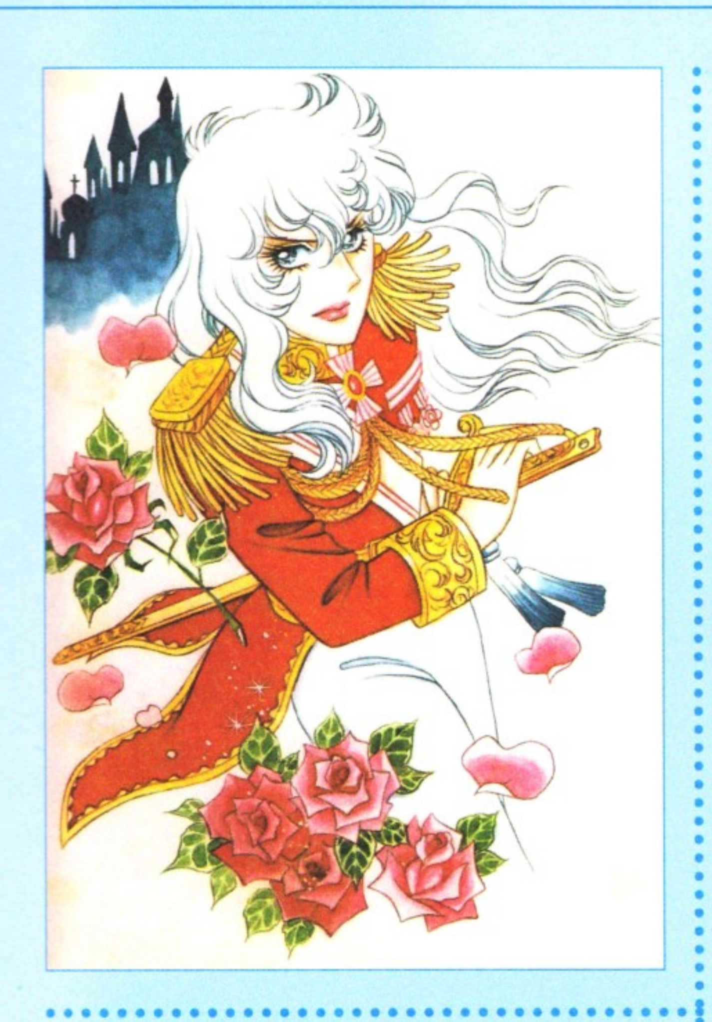
“凡尔赛宫中生长的玫瑰”，这无疑在暗示本作的女主角之一：玛丽·安托瓦内特。在读过斯蒂芬·茨威格的传记《玛丽·安托瓦内特》后，池田里代子决心创作一部以玛丽为主角的漫画。从天真烂漫的奥地利小公主，到内心空虚挥霍无度的太子妃，再到改过自新节俭优雅的“国母”……作品让读者意识到，玛丽并不是教科书上那个说出“没有面包就吃蛋糕”的昏君，而是一个有血有肉的普通女人。玛丽生来就是一朵鲜艳而纯粹的红玫瑰，然而时代却不允许她永远生活在玻璃罩中，向世间展现自己的美丽。这位漂亮女人可以成为温柔的妻子，可以成为慈祥的母亲，然而却唯独不适合成为一名王后。



←刚嫁到法国的玛丽就已经展现出她的高贵与美丽。









## Point 2 高贵圣洁白玫瑰 奥斯卡·法兰索·德·杰尔吉

如果说玛丽是凡尔赛宫中娇艳欲滴的红玫瑰的话，那么另一位女主奥斯卡就是高贵圣洁的白玫瑰。从小被父亲当做男孩养大的奥斯卡，行动中总是流露出那个年代女性少有的英气。奥斯卡内心无时不刻都如普通女性一样渴望着爱情，然而，自幼接受的军人教育和宫廷侍卫队队长的身份，却成为她灵魂上的束缚和枷锁。对奥斯卡来说，自己身为贵族所肩负的责任是无法推卸的，然而这种思想却更加深了她的痛苦。对自己贵族和军人身份的自豪、接触启蒙思想后对奢侈宫廷生活的检讨、失去安德烈的悲痛……充斥着奥斯卡一生的种种“矛盾”，使这个完全杜撰出的角色远比本作中的历史人物更加有血有肉。



←奥斯卡与安德烈的爱情悲剧令不少读者念念不忘。

## Point 3 细致入微的历史考究 有血有肉的人物塑造

本作能够被奉为经典并经久不衰的一大原因，就在于池田里代子对历史的细致考据。成为法国大革命导火索的项链事件、“没有面包就吃蛋糕”等著名桥段，都被很精妙地嵌入剧情之中。就连奥斯卡的父亲杰尔吉将军，也是历史上真实存在的人物。

人物刻画方面，玛丽在生养王子后的转变是本作的一大亮点。不再沉迷于奢华宫廷生活的玛丽，逐渐显露出身为王后的威严，令每一位读者叹息她的转变为时已晚。池田对奥斯卡的描写更加细致入微，也许她在奥斯卡身上寄托了自己的愿望：如果玛丽身边有个能够教导她如何成为称职王后的人，或许历史就会变得不同……



←奥斯卡暗恋的瑞典贵族菲尔逊也是真实存在的人物。

# 魔神 Z

「マジンガー Z」

■连载时期：1972 年 ~1973 年■作者：永井豪■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■卷数：全 4 卷■分类：少年漫画■动画化时间：1972 年 12 月 3 日

## 作品简介

1972 年，永井豪正与东映动画的工作人员商讨共同创作动画《恶魔人》的剧情进程。不知是谁先把话题带离了工作，在讨论中聊起了完全无关的机器人题材。最终双方敲定同时推出永井豪的漫画和东映的动画作品——这就是后来成为巨型机器人题材开山之作的《魔神 Z》。本作中地狱博独占了古代文明留下的机器人，企图征服世界。兜十藏为阻止他的野心，制造了超级机器人魔神 Z，将它托付给孙子兜甲儿。为了维护世界的和平，兜甲儿驾驶着爷爷留下的魔神 Z 与地狱博士展开了战斗……




←多年后由官方出版的魔神系列全书，收罗了各个时期的不同机体。

## Point 1 《少年 Jump》创刊功臣 巨大机器人题材开山之人

提到永井豪，大部分读者还是会直接与其最高成就《魔神 Z》联系到一起。实际上，早在永井豪出道不久，他就靠着争议性颇高的处女作长篇漫画《破廉耻学园》扬名于业界了。时逢 1968 年，新创刊的半月刊《少年 Jump》为填补连载作者的不足，向社会招贤纳士。年轻的永井豪抓住这个机会成为《少年 Jump》的台柱作家之一，他的《破廉耻学园》由于色情桥段过多在当时引起了不少家长和老师的强烈抗议，甚至有人攻击他人格有问题。但是，永井豪和《Jump》也因此闻名于世，并在此后不断取得辉煌的成就。他与东映一同策划的诸多名作，影响了诸如庵野秀明、高桥留美子等名人。




←破廉耻学园在社会上引起不小舆论，永井豪因此成为《Jump》的创刊功臣。










## Point 2 想象力创造奇迹 由塞车联想到的巨大机器人

在上世纪 60 年代末，人们对机器人的认识大多停留在类似铁壁阿童木或铁人 28 号这样，拥有与人类相似外形的机体上。

一天，在街头遇到堵车的永井豪看到一边停滞不前的汽车，突发奇想：如果汽车长出双脚，就能很轻松地超过前面的车了。这种奇妙的感想成为了他创作巨大机器人的根源，这一刻起他就在脑海中构思可以搭乘其中、在驾驶员的操作下行动的巨型机器人。主人公可以乘着摩托车冲进巨大机器人的头部，并在其中与机器人合体、操纵它行动。但是由于这个构思与当时大热的《假面骑士》撞了梗，所以后来将摩托车改为分离式驾驶舱 Pilder。



←于魔神 Z 的控制舱在机器人的头部，在现在开始这是非常不科学的。

## Point 3 唐突完结的漫画 永井豪与集英社的诀别

本作的漫画连载仅持续了不到一年时间，就以一种莫名其妙的方式迎来完结：大反派地狱博士坐上被自己打倒的魔神 Z，在其中大喊“接下来的剧情就去看动画吧！”单行本更是以四卷未完的形式中断，本来打算加入永井豪其他作品发售的第五卷也莫名胎死腹中。

由于要同时担负《恶魔人》和《魔神 Z》两部作品的连载，永井豪感到不堪重负。再加上《周刊少年 Jump》编辑部担心本作人气过高喧宾夺主，会对杂志造成无法挽回的不良影响，对待作品的态度十分微妙。经历一系列风波后，永井豪决心就这样结束《魔神 Z》的漫画连载，同时也告别了出道的集英社。



←动画则发展得红红火火，人们还为它建立了 1:1 的巨大模型。

# 玻璃假面

『ガラスの仮面』

■连载时期：1976 年 ~ 连载中■作者：美内铃惠■连载杂志：《花与梦》《别册花与梦》■出版社：白泉社■单行本卷数：已出版 49 卷■分类：少女漫画 / 演艺漫画■动画化时间：1984 年 4 月 9 日 /2005 年 4 月 25 日

## 作品简介

本作品讲述女主角北岛麻雅学习演戏和成为职业演员的历程。家境贫穷、学业表现并不好的 13 岁高中生——麻雅与母亲相依为命，但玛雅十分喜爱戏剧，是一个拥有完美的模仿演出才能的天才演员，能在演剧"红天女"中出场一直是她梦寐以求的愿望。

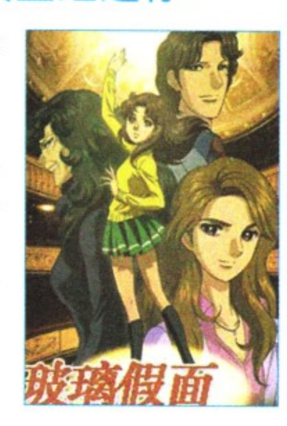
一个偶然机会，玛雅遇到了以前著名的演员月影千草，并被月影千草看中自己的才能，到东京加入她的月影剧团学习演戏。认识了一群好朋友，在不断的学习及演出中，麻雅的演戏才能逐渐展露出来，一步步迈向她的演艺生活。



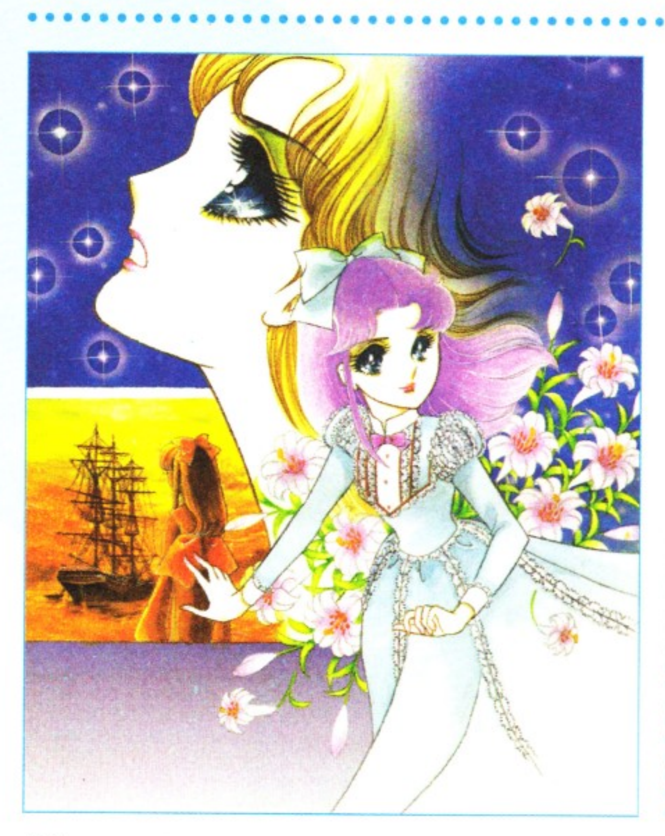

←《玻璃假面》讲述一个女孩成为演艺明星的道路。图为漫画单行本封面。

## Point 1 少女类演艺题材漫画先河 素有女演员圣经之称

1977 年美内铃惠的超长篇《玻璃假面》开始连载。该作品以演艺生活为中心，讲述了成为演员的必经之路，为读者呈现出一个戏剧演艺的世界，并由此开创了少女类演艺题材漫画的先河，在日本有"女演员圣经"之称。这是一部罕见的长篇故事，作者以极其认真严谨的态度，倾注激情地创作出这部作品，连载十几年不衰，全球单行本的总出售量已超过四千五百万册以上，与《王家的纹章》并列为日本早期两大经典少女漫画。之后被多次改编，分别于 1984 年和 2005 年被改编成动画版，并且朝日电视台在 1997 年—1999 年间还推出了《玻璃假面》的真人电视剧版，足以见得此作的影响力。




←《玻璃假面》不仅被改编为动画版，还推出了真人电视剧。










## Point 2 改编自真实作品的剧中剧 带来精彩戏剧的亲身体验

《玻璃假面》中最令人津津乐道特点不只是漫画本身的故事发展，更包括作品中必不可少的“剧中剧”——借由漫画中的角色来表演呈现一场又一场精采的戏剧演出，有些剧目的演出甚至用了数本的篇幅来呈现，让读者宛如亲身看了一场场精采的演出。其中除了许多美内铃惠自行创作的戏剧之外，不少是采自或参考了真正的戏剧或小说原著后改编的戏，如：《茶花女》《小妇人》《一缕情相思》《乞丐王子》《咆哮山庄》《白雪公主》《海伦·凯勒》《朱丽叶》《仲夏夜之梦》《女吸血鬼卡蜜拉》等家喻户晓的经典剧作。




←《玻璃假面》中精彩的剧中剧《海伦·凯勒》。

## Point 3 三十年迟迟未完结的故事 读者昂首期盼的大结局

《玻璃假面》连载已经过了三十年之久，但仍迟迟未有结局。由于作者对于在单行本 40 卷之后连载的部分不满意，决定重画，也因此发行第 40 卷之後，一直到 1998 年 12 月才推出 41 卷。后来作者又忙于其他连载以及事务，一直到 2004 年 12 月才再出版第 42 卷，第 42 卷发行之後，《玻璃假面》的连载又沉寂了好几年，直到 2008 年美内铃惠才终于宣布重启连载，但是进度依然缓慢，在 2009 年 1 月发行了第 43 卷。长时间的连载让读者对剧情最终的发展充满了疑惑和渴望，作者对于这个期待已久的结局说到：“故事一开始，我就想画到最后，但那个结局已经在我脑中。”



←《玻璃假面》连载已经过了三十年之久，但仍迟迟未有结局。

# 王家的纹章

「王家の紋章」

■连载时期：1976 年～连载中■作者：细川智荣子■连载杂志：《月刊 Princess》■出版社：秋田书店■单行本卷数：（已出版）57 卷■分类：少女漫画 / 奇幻漫画 / 恋爱漫画

## 作品简介

在埃及留学的主人公凯罗尔·利多是一名热衷考古学的 16 岁美国女孩，心地善良，个性单纯，对古文物的好奇心特别大。某天，因挖掘法老王的坟墓而遭到诅咒，被复活于现代的女王爱西丝带到了 3000 年前的古埃及。从此卷入波澜壮阔的古代历史画卷中。在古代埃及，因金发碧眼、白皮肤的特殊外形受到人们的侧目，并且身熟知古埃及当时的历史发展从而能够准确地"预言"，她被古代的埃及人民奉为"尼罗河的女儿"，深受古埃及人民的爱戴。并与埃及的少年法老王曼菲士相爱结合，成为了埃及王妃。



←《王家的纹章》展现了波澜壮阔的古代历史画卷。

## Point 1 姐妹俩共同努力的结果 缔造少女漫画作品传奇

细川智荣子是来自大阪的女性漫画家，当问到漫画的创作之路时，她说想更多地描写少女们的爱情、梦想和罗曼史；想尽可能多去体验生活和积累生活，不断充实和完善自身。细川智荣子在漫画的连载道路上受到妹妹很大的帮助，妹妹为了协助她的创作，改行从事漫画事业，后来，俩姐妹一起使用"细川智荣子"这个名字作为笔名进行漫画创作。1976 年，少女漫画的经典代表作《王家的纹章》开始连载，在细川智荣子去世之后，由其妹妹美美子继续使用原来的笔名进行创作，在姐妹俩人的坚持创作下连载至今，成为少女漫画界最长寿的作品之一。



←《王家的纹章》是细川智荣子和妹妹共同努力的成果。









## Point 2 连载长达三十年的作品 篇幅宏大的史诗级漫画

如果说《王家的纹章》这个名字让人觉得陌生，那说到《尼罗河女儿》就一定相当熟悉了，这是此作早期的一个盗版译名，现在官方已经不再使用。然而读者却非常熟悉，即使对漫画没有涉猎的人也对这部作品有所耳闻，它和另一部少女漫画《玻璃假面》并称为日本早期两大经典少女漫画作品，这两部作品除了在于其题材新颖，剧情引人入胜外，还有一个最大的共同点就是——连载历经 30 年以上。截止到 2012 年 8 月，《王家的纹章》在日本发行单行本的卷数已达 57 卷，这两部作品凭借其篇幅之宏大、跨越时间之久、吸引读者人数之多，都不愧于少女漫画中的代表，堪称经典。



←《王家的纹章》连载长达 30 年之久，是少女漫画中最长寿的作品之一。

## Point 3 世界观设定宏大壮观 涉及多个文明古国历史

当然，延伸到 30 年之久的连载还能吸引众多读者，最根本的原因是作品本身的魅力。

这部作品从主角凯罗尔去到古代埃及的时候开始，就为读者拉开了一幅波澜壮阔的历史画卷。丰富而又细致的历史、地理知识，包括四大文明古国在内的众多古代王国几乎都被纳入到作品当中。如古代亚述王国、古代巴比伦、古代赫梯帝国等众多国家和人物在此轮番出场，充满时空交错的旧悬念设定、宏大的历史背景、浪漫缠绵的爱情，以其宏大的作品世界吸引了众多读者。有不少读者表示在看完这部作品以后爱上了历史和地理学科，也从一个方面看出漫画对社会的影响力。




←作品因为其宏大的世界观和丰富的地理、历史知识吸引了观众。

# 棒球英豪

「タッチ」

■连载时期：1981 年 ~1986 年■作者：安达充■连载杂志：《周刊少年 Sunday》■出版社：小学馆■单行本卷数：全 26 卷■分类：少年漫画 / 运动漫画 / 恋爱漫画■动画化时间：1985 年 3 月 24 日

**作品简介**

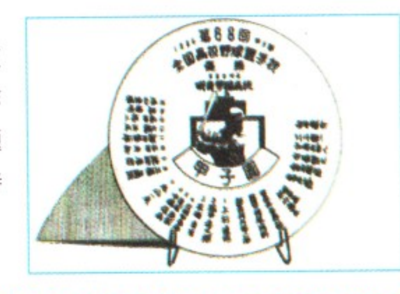
双胞胎兄弟的上杉达也、上杉和也与邻居家的浅仓南从小一起长大，也共同拥有着一个梦想：甲子园。上杉兄弟虽是双胞胎，却拥有完全相反的性格，这似乎注定了只有优秀的弟弟和也才能替小南完成梦想。然而上天却让和也在实现这个承诺的最后一步夺走了他的生命，和也通往甲子园的脚步，永远停留在这个夏天。为了继续和也未完成的道路，遵守带小南去甲子园的约定，这一次，"笨"哥哥达也，走上了棒球场的投手板，不只是为了弟弟，更为了小南和自己，和也终于展现出隐藏的热情和实力。




←讲述了两个男生和一个女生的故事，是青春期的爱情和梦想最好的写照。

## Point 1 运动和恋爱题材相结合 获得广泛读者群体喜爱

1981 年，在日本"第三次漫画热潮"逐渐有消退之势的时候，《棒球英豪》的出现引发了广泛关注。以高中棒球和恋爱两种题材为主轴的故事，让本作既能归类于少年漫画、又可以归类于少女漫画，获得了极为广阔的受众群体。与漫画《足球小将》《灌篮高手》并列为日本运动漫画巅峰。相比较另外两部作品，《棒球英豪》的运动元素似乎少了一些，也并不那么热血激昂，在这部作品中主角对运动的追求更多地融合到对身边的人的感情当中，然而运动和恋爱是青少年时期的必备要素，缺一不可。也许这正是作品的特色所在，也因为具备这个特点，本作才成为运动题材漫画中独特的一角。




←讲述了以高中棒球和恋爱两种题材为主轴的故事。










## Point 2 细腻深刻的情感刻画 鲜明生动的人物形象

作者对于情感和人物性格的刻画极为细腻，仿佛描绘着一个今天明天都会发生的平凡生活。两个男孩和一个女孩的恋爱，伴随着对棒球的追求，再加以亲情、友谊、梦想、拼搏、矛盾、挫折的点缀，展现出一个平凡生活中随处可见，却又打动人心的故事。



←作品对人物的刻画非常细腻，小南这个形象成为很多男生的梦中情人。

而作品中的人物，似乎都是转身就能遇见的男孩女孩，读者可以从中看到自己的身影。平时懒散、关键时刻认真的达也，优秀全能、却对感情不自信的和也、可爱聪明但野蛮的新田由加、极度自卑和自傲的吉田冈、单纯直接的孝太郎，外冷内热、重视友情的原田……不多加修饰、不故作深沉的人物组成了最生动的画面。

## Point 3 一个爱护弟弟的好哥哥 属于上杉达也的独特温柔

这部作品的主角是一个再平凡不过的男生，与完美优秀的弟弟和也相比，懒散、不正经、对什么事情都不在乎的达也似乎只能是当配角的笨哥哥。

然而正是因为他的平凡，所以他做的努力显得更难能可贵：小时候达也轻松学会的游泳、投球和也却需要练习很长时间才能掌握，然而看到拼命练习的和也后，达也就不再挥棒；他会比和也更早地发现小南生病；他会留意到弟弟已经破旧不堪的棒球手套并偷偷打工买一个新的……达也会用自己独特的方式去对待身边的人。有这些，他就足够担当主角这个角色了，进军甲子园。登上舞台的达也，就是一个天才。



←爱护弟弟的好哥哥，上杉达也拥有自己独特的温柔。

# 北斗神拳

『北斗の拳』

■连载时期：1983 年 ~1988 年■原作：武论尊■作画：原哲夫■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■卷数：全 27 卷■分类：少年漫画■动画化时间：1984 年 10 月 11 日

## 作品简介

20 世纪末，这个世界上爆发了大范围的核战争，人类遭到毁灭性的打击，不仅失去几千年建立的文明与秩序，就连水和食物也所剩无几。围绕着这些仅剩的资源，人类不断重复着战争，这个世界也变成一个完全以暴力支配的弱肉强食的世界。就在这个极端恶劣的环境下，"北斗神拳"的继承者拳四郎，会肩负怎样的宿命呢？



←《北斗神拳》是《Jump》上最为经典的硬汉派作品之一。

除了充满宿命的故事外，敌人临终前诡异的叫声也是本作的特色之一。至于拳四郎向对手宣告死亡的那句"你已经死了"更是家喻户晓，即使现在仍有不少作品把它当做捏他使用。

## Point 1 编辑、原作、作画三方协力造就不朽巨人传说

《北斗神拳》自 1983 年开始连载至今，出版了诸多版本，在日本国内累计发行数量已达 6000 万部，全世界发行数量更是高达 1 亿部之多。

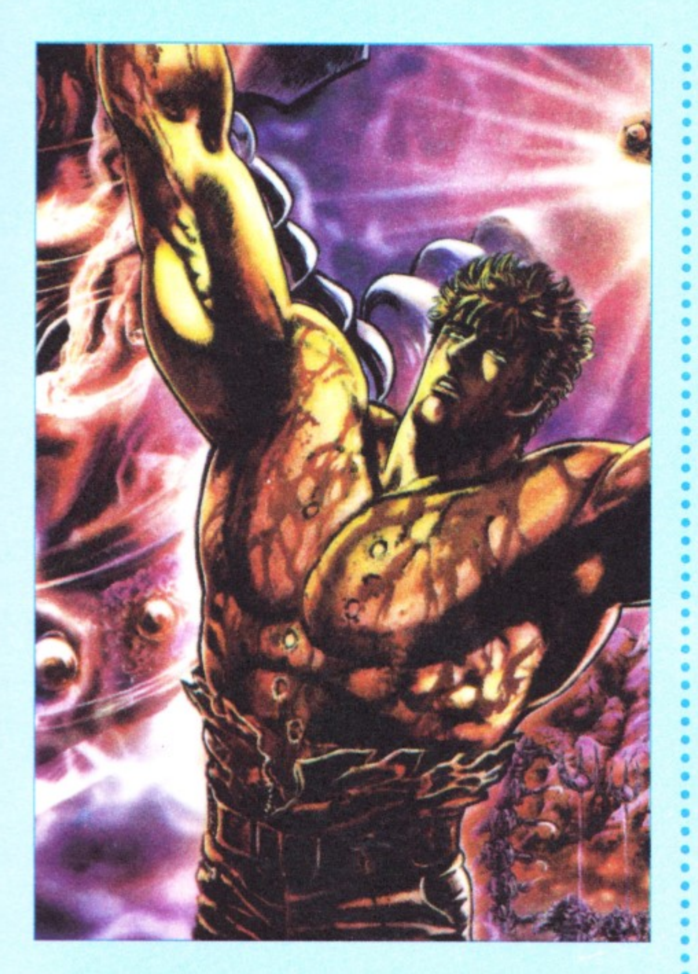



←连载时的扉页，由于已是近 30 年前的作品，这种杂志图也变得异常珍贵。

本作的作画原哲夫出道后的第一本作品《铁之堂吉诃德》惨遭腰斩。编辑堀江信彦并没有因此放弃这位新秀，他劝说原哲夫继续在漫画界的道路上奋斗，并协助他进行新作品的创作。在两人的努力下，本作的原型——短篇《北斗神拳》受到了很好的反响，原哲夫终于再次获得了在《周刊少年 Jump》上连载的机会。为使原哲夫专注于作画，堀江又找来了武论尊担当原作。三人齐心协力，最终造就了这部闻名世界的经典作品。









## Point 2 挽救 Jump 的硬汉漫画 恋爱喜剧时代的特异者

《北斗神拳》刚刚开始连载时，日本少年漫画界正被恋爱喜剧热潮席卷。以《福星小子》为代表的恋爱喜剧漫画大红大紫，《周刊少年 Sunday》更是创下了史上的最高销量。




←《北斗神拳》带领《Jump》登上400万部发行量新高峰

担心被赶超的《Jump》编辑部一时阵脚大乱，甚至打算修改刊物的三大宗旨。幸好连载满一年不久，《北斗神拳》的人气开始逐渐上升，并带着《Jump》突破了发行量 400 万部的新高峰，编辑部才打消了这个现在看来非常荒诞的念头。在当时充斥着搞笑桥段和纠结的三角恋情的少年漫画界，《北斗神拳》这部以悲剧与宿命论为基调、靠着男子汉的拳头来讲故事的作品，无疑给读者带来了不小的冲击。

## Point 3 拳四郎 OR 健次郎？ 混乱的人名翻译

前文中，我们一直在使用“拳四郎”这个名字，估计不少习惯“健次郎”这个译名的读者会对此非常不解吧。实际上“拳四郎”就是中文版中那个我们颇为熟悉的男主角“健次郎”，由于日文原作中，他的名字是用片假名写成的“**ケンシロウ**”，翻译时没有能够参考的汉字，从而在引进后带来了人名翻译上的各种混乱。




←《苍天之拳》是原哲夫于 2001 年开始连载的本作前传。

不过参考《北斗神拳》的剧情，拳四郎是家里的第四个儿子，因此比起“次郎”还是翻成“四郎”要更有说服力。而“拳”则很好地对应了“北斗神拳”这一绝招，如此看来，比起动画版的“健次郎”，还是漫画版的“拳四郎”有说服力得多呢。

# 龙珠

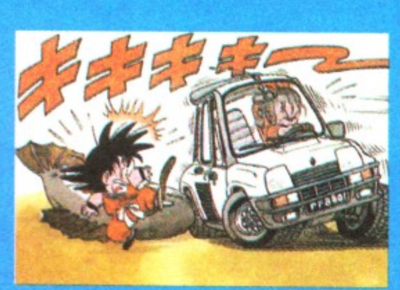
『ドラゴンボール』

■连载时期：1984 年 ~1995 年■作者：鸟山明■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■卷数：全 42 卷■分类：少年漫画■动画化时间：1986 年 2 月 26 日

## 作品简介

龙珠，这个世界上的大秘宝。只要凑齐全部七颗龙珠就可以召唤神龙，神龙会满足召唤者的一个愿望。

独自一人生活在深山中的少年孙悟空，偶然遇上为收集龙珠踏上旅途的布尔玛，就此展开了超乎想象的冒险之旅。天下第一武道会、卡林塔、天神的神殿、界王星……悟空在冒险中经历无数神奇的体验，也结识了不少挚友。可以说本作是一部代表着时代的漫画，它连载十余年经久不衰，与悟空战斗过的敌对角色，都会被他的率真感化，这也是本作为人津津乐道的特点之一。




↑少年悟空与少女布尔玛的相遇，正是一切冒险故事的开始。

## Point 1 人气冷清摇身成为大热漫画 与角色一同成长的作品

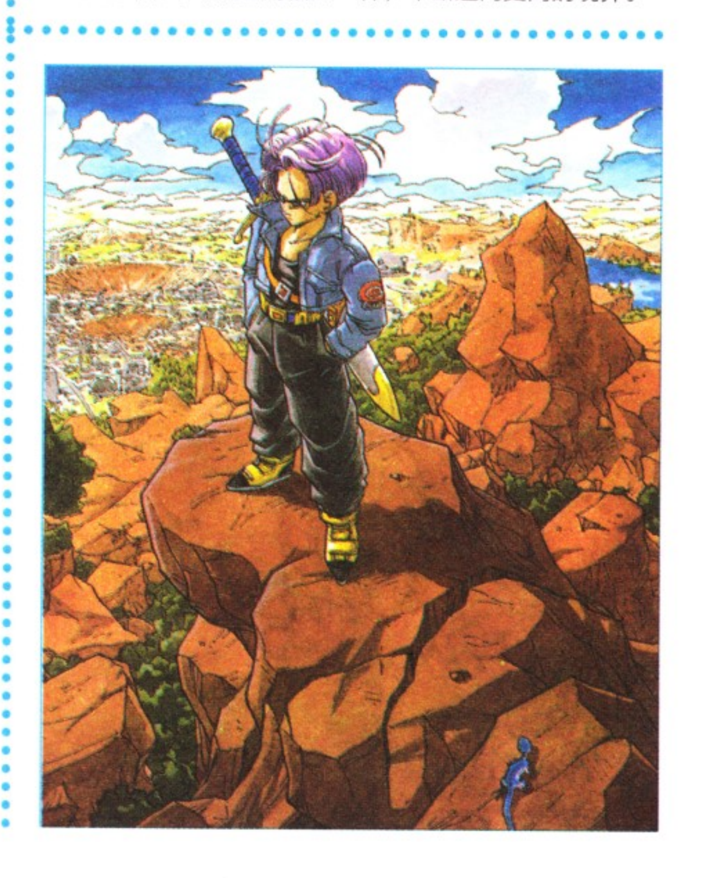
本作刚刚展开连载的时候，《周刊少年 Jump》编辑部可谓孤注一掷，连续花了 5 周时间进行彩页宣传。然而这场赌博却失败了，本作排名甚至掉到了第 15 位，情况相当不妙。对此，当时鸟山明的编辑岛屿指出，作品不受欢迎是因为主人公普通又没有个性，只有创造一个追求强大的主角才能获得读者的喜爱。鸟山明吸取岛屿的建议，展开天下第一武道大会篇。从这篇开始，悟空的角色性格变得越来越立体，本作人气也开始急速上升。



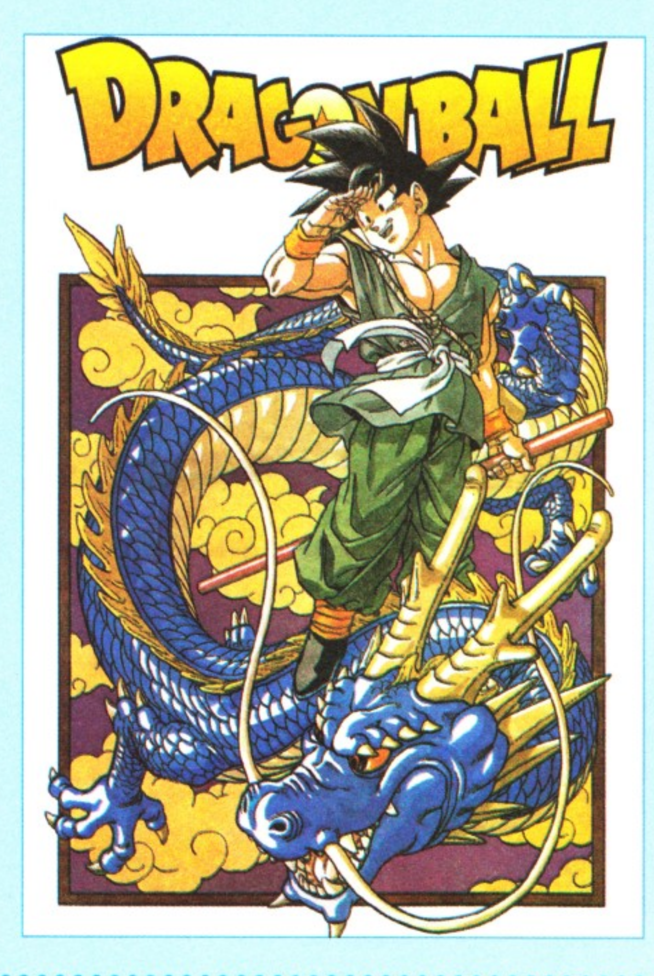

←在《龙珠》连载的过程中，《Jump》的发行量轻松地超过了 500 万部。

此后十年中，本作创造了漫画史上一个又一个奇迹，正如爱好与强敌战斗的主角悟空一样，不断迈向更高的境界。










## Point 2 硬着头皮维持连载 后期的窘迫与鸟山精力透支

即使再优秀的运动员，都会迎来衰老退役的一天。漫画也与人类相似，在鸟山的计划中，《龙珠》本应在比克篇结束后就迎来完结，然而当时读者们对作品的热情异常高涨，鸟山只得继续创作。其后的赛亚人篇和弗利萨篇都堪称本作经典，用数字表示战斗力的设定至今为人津津乐道，悟空与弗利萨的战斗更是震撼了无数读者的心。到了沙鲁篇，为凑够足以支撑连载的故事，鸟山甚至连早期没什么人气的红绸军篇都翻倒出来，还设定了贝吉塔的儿子特兰克斯登场。其后的魔人欧布篇，就更明显地体现出鸟山的心力憔悴。终于，结束了欧布篇后，这场跨越 10 年的马拉松也终于画上了句号。



←弗利萨篇是本作中最为热血、也是最受欢迎的部分。

## Point 3 影响了无数后辈的伟大作品 不完美却依旧经典的《龙珠》

《龙珠》是一部影响了一代人成长的漫画。尾田荣一郎、岸本齐史、真岛浩……这些现在成为少年漫画界顶梁柱的名师们，曾经都是鸟山明的“脑残粉”。不过即使是信徒，也有对“神作”不满的地方。比如尾田就不太赞同死人后依赖于龙珠复活的桥段，他认为这种剧情容易让读者轻视生死，所以自己的漫画中会更加细腻地描写角色的离去。此外，鸟山明老师大概是《Jump》的作者中使用助手数量最少的漫画家了。在创作前期他还有一个助手辅助创作，然而连载《龙珠》中期时，鸟山每周就已经完全靠自己一个人来完成原稿了。如此高强度的作业完全仅凭一人之力完成，这实在令人佩服不已呢！



←《龙珠》至今依旧陪伴着一代又一代人成长。

# 圣斗士星矢

『聖闘士星矢』

■连载时期：1986 年~1990 年■作者：车田正美■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■卷数：全 28 卷■分类：少年漫画■动画化时间：1986 年 10 月 11 日

## 作品简介

本作是以希腊神话为背景展开的一部作品。主角星矢以保护女神雅典娜的转世城户纱织为目的，自幼艰苦努力锻炼，终于成为了雅典娜的圣斗士之一——天马座青铜圣斗士。他和天龙座紫龙、天鹅座冰河、仙女座瞬、凤凰座一辉五人一起，为保护雅典娜与不断袭来的敌人战斗，靠着努力为地球迎来了永远的和平与光明。

本作于上世界 80 年代大热，至今仍旧源源不断地推出衍生作品，涵盖不同领域。《圣斗士星矢冥王神话 LC》《圣斗士星矢 G》《圣斗士星矢 Ω》等，都拥有不错的人气。




←《冥王神话 LC》的画风唯美，讲述上一次圣战的故事。

## Point 1 既受到男子喜爱 又能俘获女性读者的漫画

在结束了短期连载《男坂》后，车田正美意图创造一部剧情王道、受读者欢迎的作品。他灵光一现把模型要素融入了作品之中，造就了既能穿着在身、也可以收进箱子里的圣衣。果然，圣衣的出现使本作受到不少少年读者的喜爱。同时，车田还在作品中融入希腊神话要素，每位圣斗士都对应了天上的星座，雅典娜、波塞冬、哈迪斯……神话中的各路神仙也不断出现，这也俘获了部分女性读者。

在设定得到读者好评的同时，车田华丽的画风也使本作得到了越来越多女性的关注。大概就是从这时起，《周刊少年 Jump》开始逐渐注重女性市场的开发，有意地推出画风精致、美型众多的作品。



←为了获得女性观众的青睐，本作在动画化的时候着实下了一番功夫。









## Point 2 由看板跌落腰斩组 无血无泪的末位淘汰制



←与悲壮的冥王篇相比，还是便当发得少的海皇篇人气更高。

本作展开连载不久就获得了非常高的人气，成为上世纪80年代末《Jump》的台柱漫画之一。然而随着剧情进展到冥王篇后半，本作的顺位却开始不断下跌。那时的《Jump》严格执行末位淘汰的制度，即便是过去的人气作品也无法逃过被腰斩的命运。1990年，本作尚未讲完星矢与冥王哈迪斯的最终决战，就唐突地落下了帷幕。这是由于车田的设定中，冥王篇的后续还有许多剧情，根本无法在几话之间讲明，无奈只得完结于这种前不着村后不着店的地方。为给作品一个善终，车田转战《V Jump》，以短篇《圣斗士星矢 完结篇》画下了真正句号，一部曾经辉煌的作品才终能黯淡落幕。

## Point 3 绝对不死的青铜小强 华丽耀眼的黄金炮灰

如今，一提到《圣斗士星矢》，大部分人第一反应都是“小强”。本作可以说将“主角光环”一词诠释得淋漓尽致，不论面对多么强大的敌人，以星矢为首的五位青铜圣斗士最终都会获得胜利。在冥王篇的后半，他们的对手甚至从冥斗士变成了如假包换的希腊众神，却依旧靠着沾过雅典娜之血的圣衣取得了胜利。



←星矢继承了射手座圣衣，现在在《圣斗士星矢Ω》中也以射手座形象登场。

相较之下，外表高端洋气的黄金圣斗士们的待遇可就差多了。最终在叹息之墙前，十二位黄金圣斗士燃烧生命和灵魂打破了墙，也永远失去了“生”的机会……作者一下子血祭掉这么多人气角色，大概也是冥王篇后期人气骤降的原因之一吧。

# 樱桃小丸子

「ちびまる子ちゃん」

■连载时期：1986 年 ~ 1996 年 /2007 年 ~2011 年■作者：樱桃子■连载杂志：《RIBON》《东京新闻》等■出版社：集英社■卷数：全 16 卷■分类：少女漫画■动画化时间：1990 年 1 月 7 日

## 作品简介

《樱桃小丸子》是一部作者樱桃子以自己的童年琐事为蓝本，围绕着女主小丸子及其家人、朋友的日常展开的漫画故事。故事内容多是关于亲情、友谊，或是生活小事的，其中既有欢乐也有泪水。在很多人心中，“樱桃小丸子”不仅只是一部令人喜爱的作品或者动漫人物，这五个可爱而简单的汉字中，更多地承载了他们心中对童年的追忆。

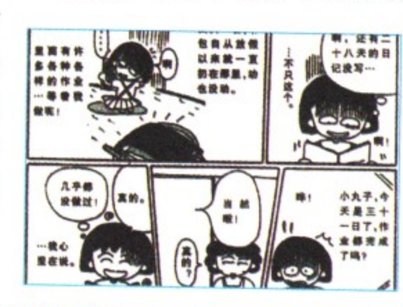



←与简笔画一般的内容不同，本作的封面图画都很精致，偏向装饰风格。

作者樱桃子，本名三浦美纪，诞生于20 世纪 60 年代的静冈县静冈市。这个毗邻富士山和大海，以渔业为主要产业的美丽港都，正是《小丸子》故事的起源。

## Point 1 多年后的日本国民漫画 以作者亲身经历为蓝本

连载初期，《樱桃小丸子》完全是一部以作者自身小学时代经历为基础展开的漫画，适合从小孩子到大人各年龄段读者的观看。随着连载时间越来越久，樱桃子小时候的故事也所剩无几了。于是本作内容转为完全的虚构故事。同时，漫画也较初期有了更多对登场人物的细致描写，甚至配合剧情进行了一些漫画风的变形处理。2007 年，樱桃子开始在报纸上连载本作的四格漫画，与之前以 70 年代为背景的《樱桃小丸子》不同，四格漫画是以现代为舞台的，还加入了不少时事的典故。2011 年年底，四格版《樱桃小丸子》也落下了帷幕，依旧没有明确的结局，小丸子和朋友的童年仍会继续下去。

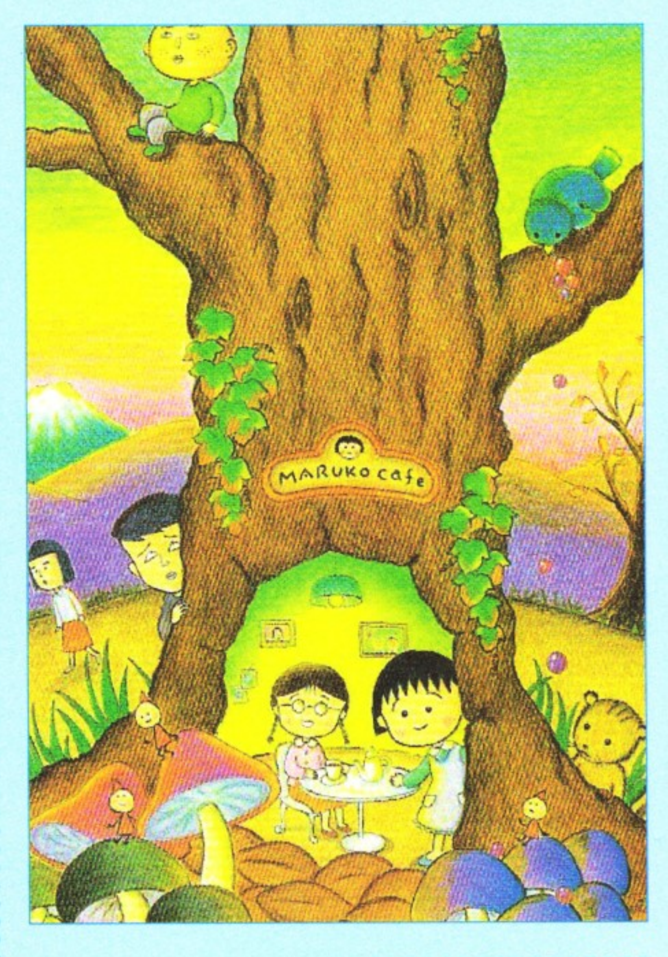



←黑线、汗滴等表示感情的符号是本作的一大特色。








## Point 2 动画化后受到全国老少欢迎 被誉为平成的《海螺小姐》




←除了漫画和动画外，小丸子还出现在各式各样的图书中。

1990年，本作的TV动画在富士电视台播放后，受到了日本全国的欢迎。直至今日，《樱桃小丸子》仍是全球知名度最高的日本动漫作品之一。在日本观众的心目中，本作已经超越了一般的“动画”，成为了生活的一部分。

1992年时，《RIBON》的商业对手、讲谈社的《nakyoshi》推出了一部同样闻名世界的少女漫画作品《美少女战士》。为了与《美战》火热的动画相抗衡，《RIBON》只得一时停止了《樱桃小丸子》的动画，将重点放在了与《美少女战士》题材类似的作品上。这也成为《樱桃小丸子》动画化以来唯一一段收视率空白时间，也是粉丝们一个永久的遗憾。

## Point 3 少女漫画杂志《RIBON》凭本作获得最高发行量

本作于1986年8月开始，在集英社的著名少女漫画连载杂志《RIBON》上连载。1990年本作动画化后，《RIBON》也迎来了杂志创刊以来的最高销量记录。

实际上，多亏是动画化的推广，本作才从一部默默无闻的作品，摇身一变成为旷世经典，甚至被人们誉为“平成的海螺小姐”。在《RIBON》的漫画之中，本作也是发行量最高的一部。




←《RIBON》是日本三大著名少女漫画杂志之一。

此外，伴随着动画化后的大热，小丸子形象的各色周边也获得大卖。日本业界曾有一个不成文的传统，那就是“人类角色的周边肯定卖不出去”。《小丸子》颠覆了这一业界定律，创造了仅属于自己的辉煌成就。

# JOJO 的奇妙冒险

「ジョジョの奇妙な冒険」

■连载时期：1987 年 ~ 连载中■作者：荒木飞吕彦■连载杂志：《周刊少年 Jump》《Ultra Jump》■出版社：集英社■单行本卷数：108 卷（未完）■分类：少年漫画 / 格斗漫画■动画化时间：1992 年

## 作品简介

《JOJO 的奇妙冒险》是漫画家荒木飞吕彦创作的少年格斗漫画。主要讲述了乔斯达家几代人在不同地方历经奇妙冒险的故事。整个故事以“生存”为关键词，其中天马行空的想象和光怪陆离的世界观设定最引人入胜。漫画的时间线长达 200 多年，每一代乔斯达家子孙的冒险自成一部，连接起来形成了一整个史诗般的传奇故事。最初的两部中人物使用的是波纹的招数，从第三部起就引入了“替身”这个可以进行自由发挥的超能力，使得故事更加多样化，剧情也更加精彩。



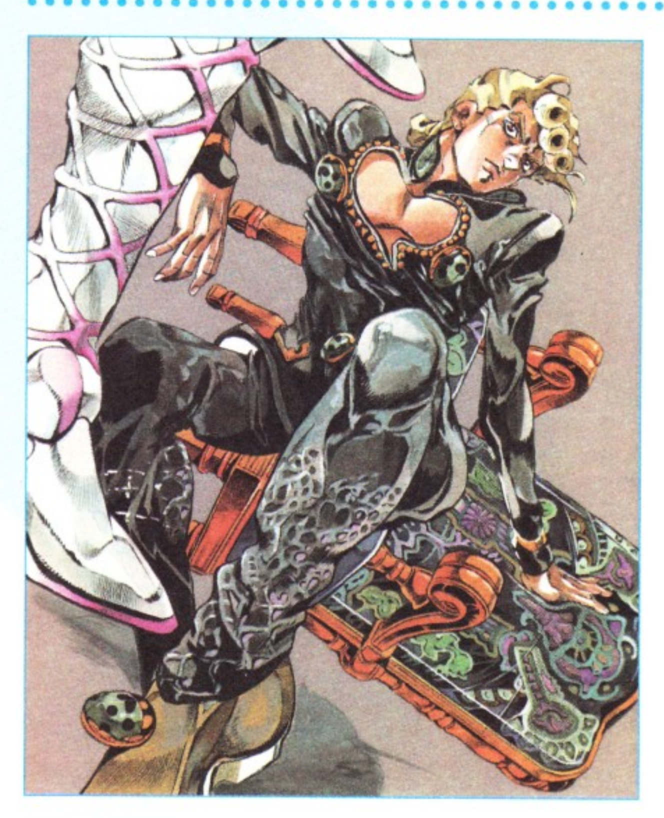
↑除了情节上吸引人之外，《JOJO 的奇妙冒险》画风也非常华丽。

## Point 1 延续数代的传奇史诗 经典的替身设定

《JOJO 的奇妙冒险》的主人公是乔斯达（Joestar）一族，其中的每一代名字都以“J”打头，所以周围的人都将他们爱称为“JOJO”。历代的“JOJO”都背负着一族的宿命，就是跟化身成邪恶吸血鬼的迪奥或他的后继者们进行战斗。其中前两代“JOJO”的战斗采用的是“波纹气功”，而第三代则引入了替身这个新的战斗方式。从设定上来看，替身的规则似乎很简单，只是一种由体内生命能源所产生的具有强大力量的影像。然而往深处挖掘的话，却可以拓展出无限的战斗方式和剧情。这种不会让读者产生审美疲劳的独特设定影响了后世的很多作品，比如搞笑漫画《银魂》中就经常拿出这个梗来吐槽。

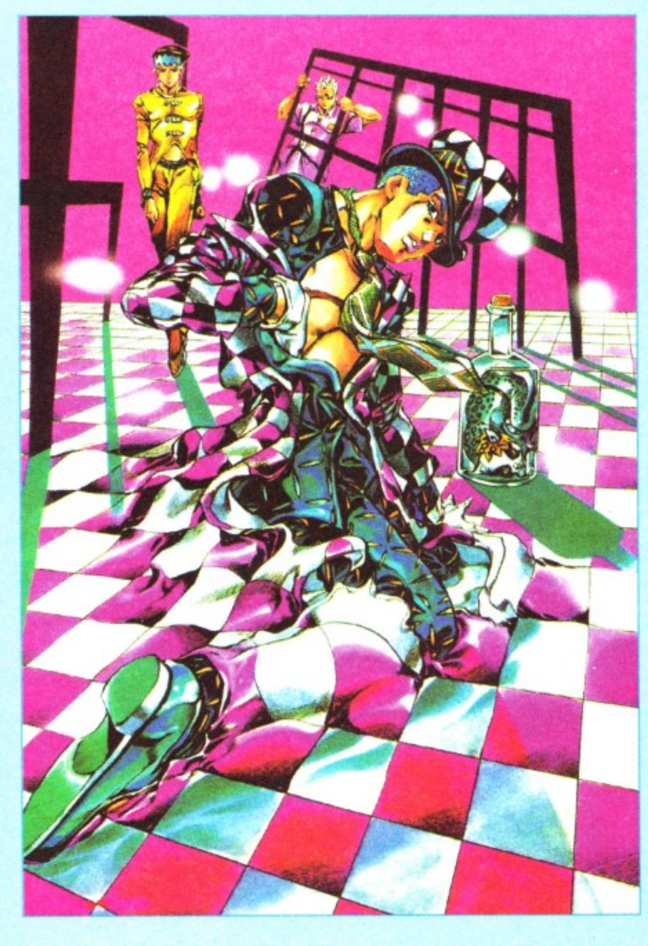


←替身的概念引申出无限的可能性。









## Point 2 独创的绘画与叙事风格 建立新型流派乔乔主义

《JOJO 的奇妙冒险》漫画前期的画风有些模仿打斗漫画《北斗神拳》，肌肉坚实的人物与背景的处理方法都能看出漫画家原哲夫的影子，直到第二部荒木飞吕彦才渐渐形成了自己的风格。

其实荒木在走上漫画之路前本来曾经立志成为一个时装设计师，成为漫画家后他就将自己的设计理念淋漓尽致地发挥到了作品中。而且他对各种绘画及电影艺术理解颇深，将这些都融入到故事与打斗中，形成了一种独特的绘画与叙事方式。读者及粉丝们对这种综合多种元素的艺术形式十分推崇，因此创造了一个生造词——“乔乔主义（Jojoism）”。



←弗利萨篇是本作中最为热血、也是最受欢迎的部分。

## Point 3 荒木飞吕彦 充满传奇色彩的漫画家

刚才提到了荒木飞吕彦曾经梦想当一个时装设计师，其实他对漫画的执念也非常深。他从高中就开始进行投稿，在出道后不久就画出了《JOJO 的奇妙冒险》。不过由于这部作品属于慢热型的，荒木坚持自己的风格连载了一段时间才得到人气的爆发，《JOJO 的奇妙冒险》也跻身到知名漫画的行列了。如今《JOJO 的奇妙冒险》已经连载 20 余载，荒木却很少像其他漫画家一样出现健康问题。而且有人发现，经过这么多年他不但没有变老反而越来越年轻了，于是就有人开始调侃说他是“波纹使”。事实上，比起其他漫画家，荒木的生活规律相当好，也许这就是他青春永驻的秘诀吧。



←如今已经 50 多岁的荒木飞吕彦，外表依旧很年轻。

# 乱马 1/2

『らんま 1/2』

■连载时期：1987 年 ~1996 年■作者：高桥留美子■连载杂志：《周刊少年 Sunday》■出版社：小学馆■卷数：全 38 卷■分类：少年漫画■动画化时间：1989 年 4 月 15 日

## 作品简介

早乙女乱马自幼就接受各种流派武术修行。一天，为了修行他和父亲早乙女玄马来到了位于中国青海的咒泉乡，两人不慎跌入泉水之中。乱马落入"女溺泉"，从此遇到冷水就会变成女孩，遇到热水又会恢复成男孩。

听说乱马半男半女的体质后，玄马的旧交天道早云大喜，欲将讨厌男人的女儿天道茜嫁给乱马，谁知两人早已因为一场澡堂的骚动而互相看不爽了……

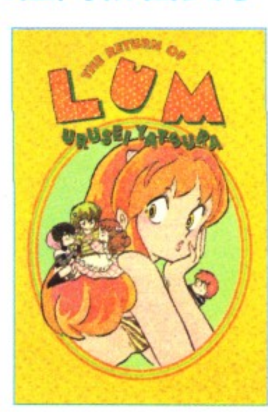
就这样，在笑料百出的日常生活中，乱马不断为去除变身的困扰奋斗着。乱马与小茜的感情变化，也是本作的一大看点。




←《乱马 1/2》第一卷封面。上来就是女乱马不知道会不会引起读者误会？

## Point 1 创作多部畅销作的女中豪杰 Sunday 顶梁柱高桥留美子

高桥留美子出生于新泻市一个医生世家，作为家里末子的高桥留美子，自幼就喜欢阅读哥哥们带回家的少年漫画杂志，初中时就开始给《周刊少年 Sunday》等杂志投稿了。进入高中后，高桥与同学一同设立了漫画研究会，高二时她就给《周刊少年 Magazine》投了全 40 页的原稿，可惜不幸落选了。高中毕业后，高桥继续为成为漫画家奋斗，并加入著名的剧画村塾研修绘画。终于，在 1978 年，她获得了小学馆第二回新人漫画大赏佳作奖。此后，高桥开始在《周刊少年 Sunday》上连载 SF 系恋爱喜剧漫画《福星小子》，开始了自己的职业漫画生涯。




←连载《乱马》前，高桥就靠《福星小子》获得《Sunday》招牌漫画家的地位了。





## Point 2 人生最高成就《乱马 1/2》

《乱马 1/2》是高桥留美子继大人气作品《福星小子》后的又一部畅销作。早在本作创作初始，小学馆就在其上投注了很大的关注，力图将这部作品捧为一个能带动《周刊少年 Sunday》杂志发展的新看板。功夫不负有心人，《乱马 1/2》没有辜负大家的期待，搞笑的情节和淋漓尽致的战斗受到了读者的欢迎，成为高桥留美子创作人生的新顶点。



←将搞笑与格斗完美结合在一起的作品。

## Point 3 镌刻在童年回忆中的译名

对于一些 80 后来说，《乱马 1/2》是他们童年的回忆。然而由于无良的盗版商，回忆中作品和角色们的名字都与现在有很大的出入。早期台湾盗版商将本作译为《七笑拳》，国内更是冠上《七龙珠》姐妹篇之名。故事中的人名也全被改成了华人姓氏：比如早乙女玄马被改为姬玄毛等等……这种错位的童年回忆，倒也成为现在茶余饭后的谈资之一。




←令部分 80 后读者印象深刻的《七笑拳》。

## Point 4 性转漫画的开山之作？！

如果提起本作中最为有趣的设定，或许所有读者都会齐声回答“咒泉乡”吧。在这个虚构的秘境中，那些形形色色的泉水成为本作一切故事的起源。被浇了冷水就会变身，泡在热水里又会变回来……这种天马行空的设定可谓前无古人后无来者，也难怪本作被誉为高桥的最高杰作了。而具有男女双性的乱马，大概也开启了性转漫画的先河吧……



←失足落入女溺泉，安能辨我是雄雌？





# 圣传

「聖伝 -RG VEDA-」

■连载时期：1989 年 ~1996 年■作者：CLAMP ■连载杂志：《月刊 Wings》■出版社：新书馆■单行本卷数：全 10 卷■分类：少女漫画 / 奇幻漫画■动画化时间：1991 年（OVA）

## 作品简介

作品以印度神话为故事背景。故事讲述了最强的武神将夜叉王在预言的指引下，为推翻帝释天的残暴统治，唤醒了阿修罗王沉睡了三百年的儿子阿修罗。夜叉王和阿修罗则开始寻找这预言中的“六星”。在这个旅程中，不断受到来自名叫孔雀的神秘人的协助，并经历了许多人的牺牲，六星终于汇聚，来到天帝的城内进行讨伐。最后，阿修罗显现出身为阿修罗王的真实姿态，不但杀死了他的母亲舍脂，拔下了舍脂额头上的宝石解开了最后的封印，预言中的最后一刻终于到来，阿修罗是否会毁灭世界……



←《圣传》的画风细腻精致，线条优美。图为漫画彩页。

## Point 1 创作众多作品的 CLAMP 女性漫画同好者的工作室

《圣传》是创作了众多脍炙人口作品的 CLAMP 的处女作，此后相继创作了《东京巴比伦》《CLAMP 学园侦探团》《X》《百变小樱》《Chobits》《TSUBASA 翼》《×××HOLiC》等名作。CLAMP 的作品以其构思上的巧妙和精致、华丽一流的画风大受欢迎。CLAMP 最初是由一些女性漫画同好者组成的漫画工作室，在 1985 年开始以 CLAMP 的笔名开始活动。1989 年 5 月正式出道，第一次结成时的人员为七人，现已经浓缩成四人。其中，由领袖大川七濑负责剧本，五十岚寒月负责制作进行、设计和原稿方面的总指挥，Mokona Apapa 负责分格和作画，猫井椿则负责监督作画及最后修正。



←创作了众多脍炙人口作品的 CLAMP。









## Point 2 取自于古老印度神话经典 充满宗教气息的神秘主义

《圣传》的人物形象和故事发展都取材于印度神话《梨俱吠陀》和大乘佛教经典天龙八部，其中的诸位神将也在其他漫画中频频出场，早已是耳熟能详的形象。作品的主角阿修罗就出自于佛经中的战神，性格好战、有“劣天”之称，因此在故事的最后由他解开封印，亲手毁灭世界；夜叉，印度神话中的半神，对人类持友善态度，如同作品中友好善良的夜叉王；帝释天，印度神话的主神，统治天界和人界；干闼婆，佛教中的乐神，在神话传说中就是帝释天的乐师……因此，《圣传》里的登场人物众多且形象成熟、各具特色，形成了一部场面宏大，宗教气息浓烈，画面精致华丽，情节唯美的史诗漫画。



←《圣传》的人物形象大多取材于印度神话和大乘佛教经典。

## Point 3 人性没有绝对的善恶美丑 一切源于既定的宿命

因为受到佛教经典的影响，作品除了人物设定具有神话色彩，表现的主题思想也自始至终充满了神秘主义的色彩和宿命论的因素。

由占星师九曜的灭世预言开始，奠定了整个故事的悲壮基调。此间由于故事的进展，预言也多次在书中出现，每次的出现都预示着命运之轮的旋转，有不计其数的人命因为天帝的残暴而牺牲，更有无数人为了自身的仇恨情感而赴汤蹈火，然而直到故事发展到最后才揭示出极富佛教色彩的真理——人性没有绝对的善恶之分，每个人都只是怀抱着各自的爱恨和承诺做出相应的行为，显示宿命的必然结果。



←作品的主题思想充满了神秘主义的色彩和宿命论的因素。

# 灌篮高手

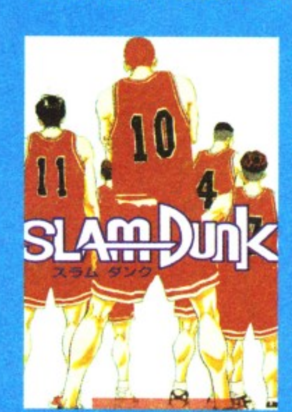
「スラムダンク」

■连载时期：1990 年 ~1996 年■作者：井上雄彦■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■单行本卷数：全 31 卷■分类：少年漫画 / 运动漫画■动画化时间：1993 年

## 作品简介

《灌篮高手》是由漫画家井上雄彦创作的运动漫画。其热血的情节和各具魅力的人物在整个亚洲掀起了一股篮球热潮，因此被后世评论为跟《足球小将》和《TOUCH》一样，到达日本运动漫画巅峰的作品。

漫画主要讲述一个因为追女孩而接触篮球的不良少年樱木花道，慢慢开始爱上篮球，并跟伙伴们为了称霸日本高中篮球界而奋斗的故事。樱木花道作为一个门外汉，刚开始是吃尽了苦头，不过他一直相信自己是天才，并进行了不懈地努力。最后他坚定不移地走上了篮球的道路。




←《灌篮高手》的主角樱木花道和其他湘北高中的队员们。

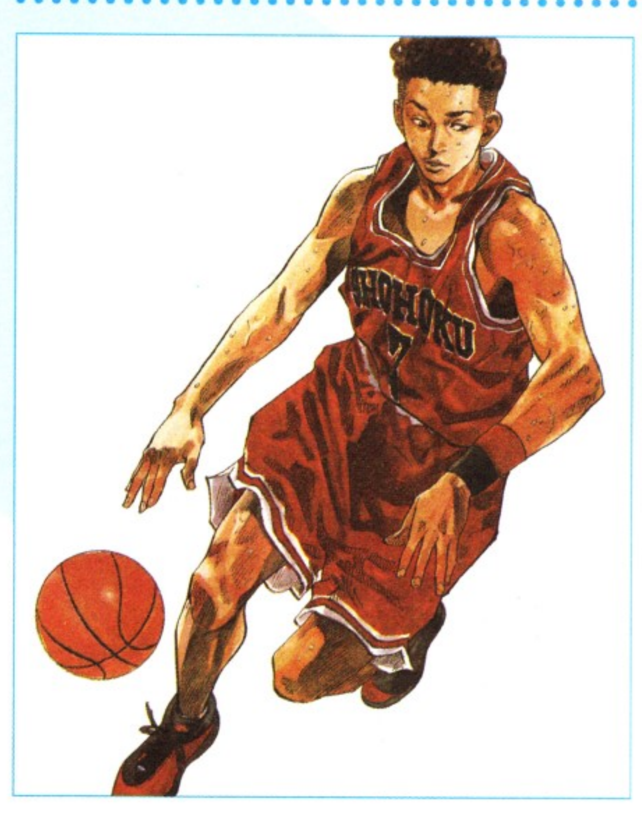
## Point 1 单行本销售过亿 掀起亚洲的篮球风潮

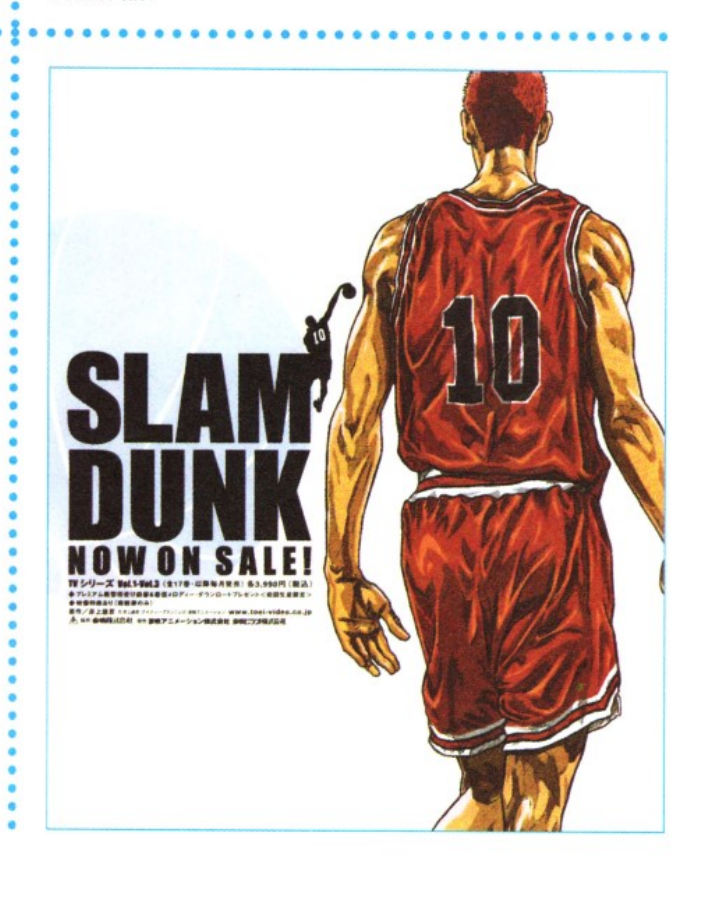
虽然《灌篮高手》的连载跟《龙珠》等大热作品处于同一时期，但它独有的热血要素仍然俘虏了很多读者的心，所以它能够一直紧随《龙珠》其后保持着第二的成绩，顺利成为了《周刊少年 Jump》的看板作品。




←凭借着樱木花道等角色的魅力，《灌篮高手》获得了很高人气。

当时不少年轻人看了这部漫画都开始对篮球这项运动产生兴趣，特别是在 1993 年动画版播出之后，这个篮球风潮更是蔓延到了整个亚洲。很多动漫迷至今都记得初次看到漫画和听到那首热血主题歌的兴奋心情。如今，《灌篮高手》的单行本已经累计发行了一亿多本，这部漫画也成为了日本运动漫画界里程碑式的作品。



## 2 充满动感的全新绘画风格

作为一个运动漫画，怎样让画面与画面之间产生动感并烘托出比赛的紧张气氛，一直是很大的难题。作者井上雄彦为了做到这一点付出了很多努力。在摸索中他开始利用大量类似电影镜头的分镜，让人物的动作都形成小片段，不同人物的分镜连接到一起后，就会在读者脑中形成一个完整的动态画面了。这个突破性的技法赋予了他漫画动感的风格。



←井上巧用分镜的方法非常成功，增加了画面的动感。



## 3 出人意料的连载结局

《灌篮高手》中主角的愿望是称霸高中篮球界，但如果结局让湘北赢得冠军，虽然美好而鼓舞人心，却不免落入俗套；而如果让湘北败北，又有些过于残忍。对于这些期待，井上给出了完美的答卷。他让湘北在开赛不久遇上了全国第一的山王工业。在打赢了山王后，却因队员负伤而无缘冠军。这个结局避免了俗套的形式，可谓在意料之外又在情理之中。





←漫画的最后一个镜头，让人难以忘怀。



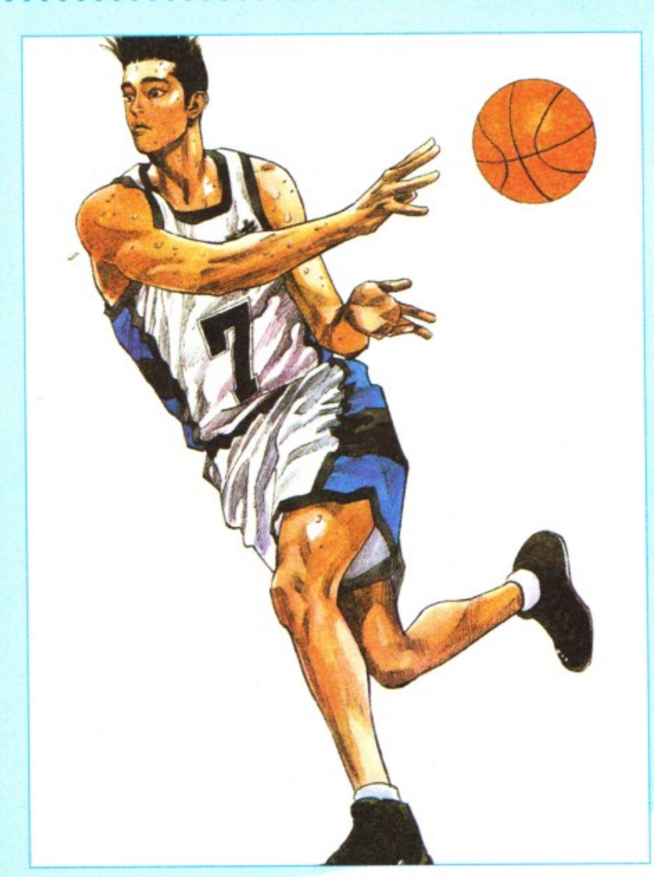
## 4 绘制在黑板上的最终结局

《灌篮高手》的连载完美落下帷幕，很多人都将其当做最后的结局，然而这时井上又做出了一个壮举——绘制了一个名叫《十日后》的后续结局。他来到了神奈川县的一所废弃高中，在黑板上绘制了《灌篮高手》中各个人物在十日后的动向。在高中的黑板上结束，这种前无古人后无来者的形式也成了让《灌篮高手》在漫画史上流芳百世的原因之一。



←井上雄彦在黑板上绘制结局的镜头。





# 幽☆游☆白书

「幽☆遊☆白書」

■连载时期：1990 年 ~1994 年■作者：富坚义博■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■单行本卷数：全 19 卷■分类：少年漫画 / 格斗漫画■动画化时间：1992 年

## 作品简介

《幽☆游☆白书》是于 1990 年开始在《周刊少年 Jump》上连载的格斗系少年漫画。连载刚开始那独特的叙事风格和魅力十足的人物便吸引了大批读者，并在人气居高不下的情况下迎来了完结篇。

故事主要讲述的是一个名叫浦饭幽助的不良少年，和几个伙伴一起冒险和战斗的故事。其中涉及到灵界和魔界等设定，而且整个漫画分为“灵体篇”“灵界侦探篇”“暗黑武术大会篇”和“魔界统一战篇”等。故事中出现的魔界和武道会等设定和情节非常引人入胜。



↑《幽☆游☆白书》中的各个主角们，左数第二个是主人公浦饭幽助。

## Point 1 一段传奇的开始 创作背景与命名缘由

在看到《幽☆游☆白书》这个奇怪的名字时，很多读者都觉得眼前一亮，马上被吸引。不过在创作初始阶段，这部漫画并不叫这个名字，经历了几番名字的改动和剧情的润色才形成了如今的经典作品。在最初由编辑拿到连载会议的时候，富坚义博给这部作品起的名字叫《幽灵入门(假)》，随后在决定连载时他才开始思考正式的名字。因为整部作品跟妖怪有关，富坚本来打算以《西游记》为参考取名为《幽☆游☆记》，但同时期已经有《珍游记》这个漫画了，于是作者在心血来潮下就取名为《幽☆游☆白书》了。因为这个奇怪的名字和精彩的剧情，《幽☆游☆白书》很快博得了高人气。



←除了名字的噱头之外，《幽☆游☆白书》的战斗情节也很精彩。











## Point 2 激动人心的叙事模式 将 RPG 游戏风格进行到底

从很多访谈和网上流传的照片可以看出，《幽☆游☆白书》的作者富坚义博是一个十足的游戏迷。当接触一个东西久了，自然会受到影响，富坚的这点爱好就充分地反映到了他的作品当中，故事中的很多剧情都体现出了 RPG 游戏的风格。

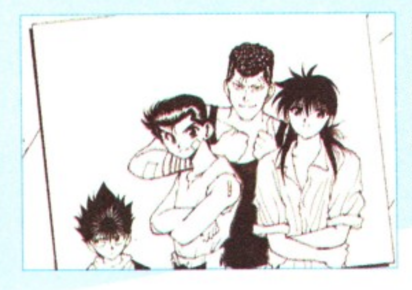
在最初的灵界侦探篇中，小阎王派遣给浦饭幽助任务的情节，跟 RPG 游戏中接任务的形式如出一辙。后来出现的很多类似游戏闯关情节，比如奇妙的语言屋子等，这些奇思妙想也很多是来源于游戏的灵感。另外，故事中的经典四人组形式也非常新奇，在之后的《全职猎人》中富坚义博也沿用了这个形式，并大受好评。




←《幽☆游☆白书》中经典的四人小队。

## Point 3 戏剧性与合理性并存 奇妙结局的秘密

在漫画进入魔界统一战篇章后，各路高手一一登场，剧情的铺垫让气氛达到了最高潮，之后明显还有很多精彩情节。然而这时富坚却干了一件让所有人大跌眼镜的事。他只用短短二十页就让这个篇章草草结束，并且随之让整个故事完结了。连载结束后富坚义博给出的理由是“由于本身病情恶化，如果再继续服从出版社的意志勉强进行连载的话，也只会重复一些让读者厌烦的桥段，所以我就放纵自己的任性让漫画完结了”。据说，他这个想法在 143 话时就产生了，甚至每画完一话就要在日历上画“×”。也许确实如他所说，这种干脆的方式才是最好的结局，实际上也有很多读者都相当认可这种结尾方式。



←富坚草草收尾，却在最后留下一张让人怀念的照片。

# 美少女战士

『美少女戦士セーラームーン』

■连载时期：1992 年 ~1997 年■作者：武内直子■连载杂志：《Nakayoshi》■出版社：讲谈社■单行本卷数：全 18 卷■分类：少女漫画 / 魔法漫画■动画化时间：1992 年

## 作品简介

《美少女战士》是由日本漫画家武内直子创作的少女漫画，主要讲述可爱的女生月野兔得到了能够变身成水手服战士的力量，集结了几个拥有相同能力的伙伴，一起跟妖魔们战斗的故事。这是武内直子独创的战斗类少女漫画，新奇的设定在刚开始连载就引起了日本社会的轰动，随后多次被改编成了动画，并在世界范围内风靡起来。如今，《美少女战士》已经被翻译成多种语言在世界各地播出，即使是不懂漫画和动画的人也有所耳闻。特别是在中国，简直就是 80 年代出生的人童年的见证。



↑风靡世界的《美少女战士》，曾经多次被改编成动画。

## Point 1 打斗与少女元素的完美结合 史上首部魔法少女战斗漫画

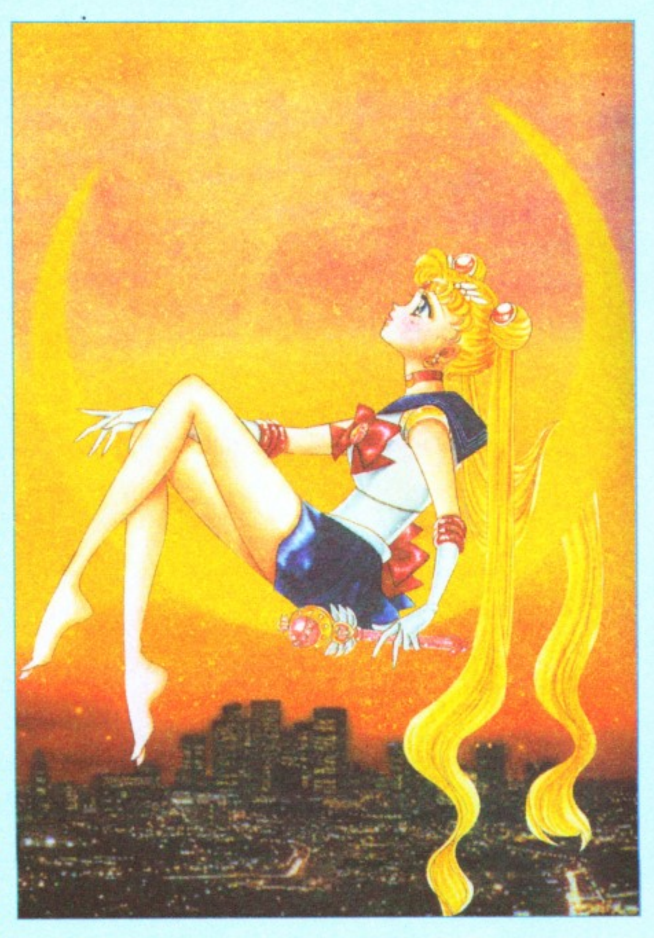
在这部作品出现之前，打斗几乎只会出现在少年和青年漫画中，跟讲究唯美婉约的少女漫画似乎是永远无缘的东西。不过，武内直子创作的这部《美少女战士》却将热血的打斗戏码跟少女漫画完美结合起来，形成了战斗类魔法少女漫画这个新的门类。故事整体以“星与月”“前世今生”这种浪漫的元素为基调，而且借用了希腊神话中有关月之女神的情节，非常符合少女漫画的设定。同时作品中还塑造出了各种不同性格的敌对角色，来为战斗做铺垫，让打斗场面和情节更加引人入胜。而且，故事中对性别的宽容性也很值得一提，曾经屡次出现男装的情节，这一点非常具有跨时代性。


←战斗是《美少女战士》独有而又不可或缺的一个元素。









## Point 2 对日本动漫低迷期力挽狂澜 风靡全世界的少女漫画

《美少女战士》是从1992年开始在少女漫画杂志《Nakayoshi》上连载的作品，由于它本身唯美的画风，和不同于一般少女漫画的独特设定，还有轻松搞笑的叙事风格，立刻引起了各类读者的关注。刊登它的《Nakayoshi》杂志也因此销量大增。



←漫画版《美少女战士》，画风唯美，人物也非常有动感。

《美少女战士》在连载的过程中就被动画化，虽然当时处于80年代末期到90年代初的动画产业低迷期，但动画版一经播出马上就好评如潮，甚至起到了重新振兴动画产业的作用。随后还被改编成特摄片等延伸到了各个领域，掀起了一场“美少女战士”的风潮。

## Point 3 传说中“萌”属性的起源 对后世作品的深远影响

如今，动画和漫画中的萌属性已经屡见不鲜，那么萌的起源究竟是什么呢？据说其中的一个说法就是，萌属性起源于《美少女战士》中的土萌萤。土萌萤生来体弱多病，不但外边柔弱内心也很温柔，再加上担任其配音的皆口裕子小姐的热烈演出，当时曾经让很多动漫迷为之心动，因此她就理所当然地被当成了萌的代言人。除了开创了萌属性这一功劳外，《美少女战士》也对后世的一些动漫作品影响颇深。其中最具代表性的便是90年代非常火的动画《EVA》。不但其中很多角色的形象和名字是来源于《美少女战士》，就连碇真嗣声优的起用也是受到《美少女战士》剧场版的影响。




←传说中“萌”属性的起源土萌萤，看起来是不是非常可爱呢？

# 名侦探柯南

『名探偵コナン』

■连载时期：1994 年 ~ 连载中■作者：青山刚昌■连载杂志：《周刊少年 Sunday》■出版社：小学馆■单行本卷数：80 卷（未完）■分类：少年漫画 / 推理漫画■动画化时间：1996 年

## 作品简介

《名侦探柯南》是由日本著名漫画家青山刚昌创作的本格推理漫画。该作品连载开始于 1994 年，借助了 1992 年刊登的推理漫画《金田一少年事件薄》的东风而一举成名，虽然已经连载数十年，但是到现在为止仍然拥有非常高的人气。

漫画主要讲述因为目击了黑衣组织交易现场而被迫喝下毒药、变成小学生的侦探工藤新一，一边破案一边和黑衣组织作斗争的故事。漫画的形式基本是采用单元式，每几话解决一个事件，然后马上进行下一个事件。




↑集结了《名侦探柯南》主要人物的海报，其中最显眼的就是柯南。

## Point 1 坚持本格推理的道路 位列三大推理漫画之一

日本虽然是个推理作品盛行的国家，但由于剧情的编排难道相当高，所以以推理为题材的漫画并不是非常多，到了注重情节和杀人诡计的本格推理更是少之又少。《名侦探柯南》一直坚持本格推理的道路，而且位列日本三大推理漫画之一，因此受到不少普通读者和推理迷的欢迎。

连载早期，《名侦探柯南》便确定了主角一行人到每一个地方就会发生凶案的模式，因为这个原因，主角柯南还被读者们爱称为“死神小学生”。除了经典的叙事模式外，《名侦探柯南》中的各种杀人手法也非常引人入胜，气氛渲染甚至不输给推理小说。而且，连载多年作者仍坚持本格推理，非常注重情节的构架与人物刻画。



←坚持本格推理的《柯南》也出现了怪盗这个元素。









## Point 2 黑衣组织的秘密 永远不得而知的完结秘话

虽然每次的推理故事一般都是单元性的，但《名侦探柯南》仍然有着不可动摇的主线剧情，那就是柯南等人跟黑衣组织的斗争。如今，黑衣组织的关键人物一个个陆续登场，整个主线剧情也终于到达了高潮。不过，谜一样的黑衣组织仍然有很多不可告人的秘密，这一点可能是作者青山故意留下的悬念吧。

作为已经出版 80 卷的长篇漫画，结局当然是粉丝们最盼望的东西。然而尽管情节已经进展到这种地步，青山却始终不肯透露结局会何时揭晓。唯一说过的“会在 100 卷完结”，也在后面的访谈中推翻了。相信现在很多柯南读者的一大愿望都是在有生之年内看到结局吧。



←充满谜团和未知的黑衣组织，图中为几个主要成员。

## Point 3 少年少女们的青涩恋情 青梅竹马的无尽等待

与黑衣组织之间的斗智斗勇固然精彩，但《名侦探柯南》的最大看点却不止这个。这部以推理为主的作品之所以能够在年龄层不高的少年漫画杂志上连载这么多年，并且常年保持人气高涨，很大程度上是得益于整个故事中的恋爱元素。

《名侦探柯南》作者青山刚昌刻画人物的能力相当了得，不仅跑龙套人物中出现了不少让人过目难忘的，对主要人物的刻画更是入木三分。主要人物中出现了很多对青梅竹马，他们性格各异但恋爱之路却同样充满各种波折和甜蜜。特别是主角工藤新一与毛利兰之间的感情，那种一方等待一方坚持的感情非常感人至深。




←《名侦探柯南》的男主角柯南和女主角毛利兰。

# 海贼王

『ONE PIECE』

■连载时期：1997 年 ~ 连载中■作者：尾田荣一郎■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■卷数：71 卷（未完）■分类：少年漫画■动画化时间：1999 年 10 月 20 日

## 作品简介

蒙奇·D·路飞自幼就憧憬成为一名海贼，夺得世界唯一的秘宝“ONE PIECE”，成为海贼王。他于 17 岁展开了自己壮阔的冒险之旅，与东海结识的伙伴们一同踏上最为艰险的伟大航路，向着各自的梦想进发。

进入伟大航路后，草帽一伙仗义行侠，在帮助伙伴对抗不公的同时，既成为了新时代海贼中耀眼的新星，也被世界政府视为危险的种子，下重金追捕。即使在冒险的过程中遭遇痛苦的分离，路飞仍旧怀抱自己的梦想和同伴们不断地努力：“海贼王，我当定了！”



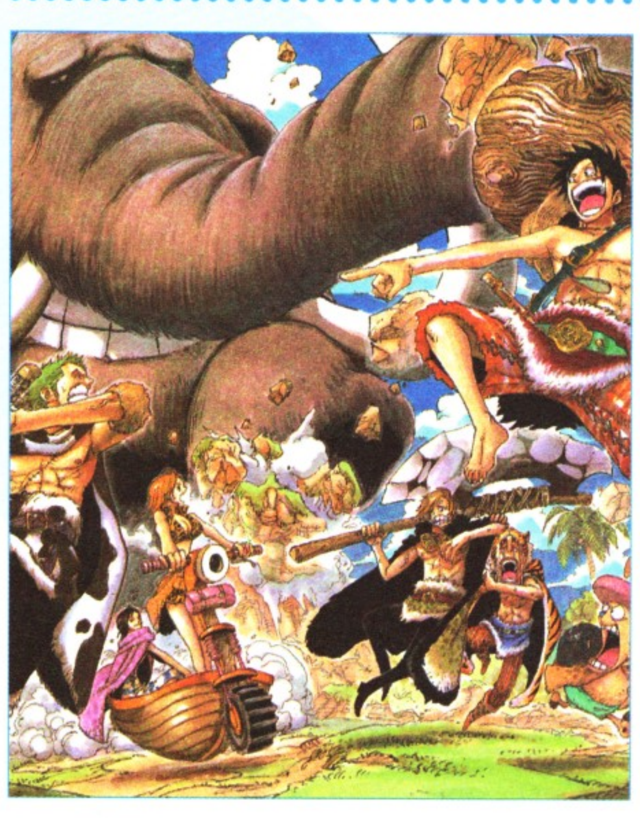
←《海贼王》第一卷封面。波澜壮阔的冒险都是从这里开始的。

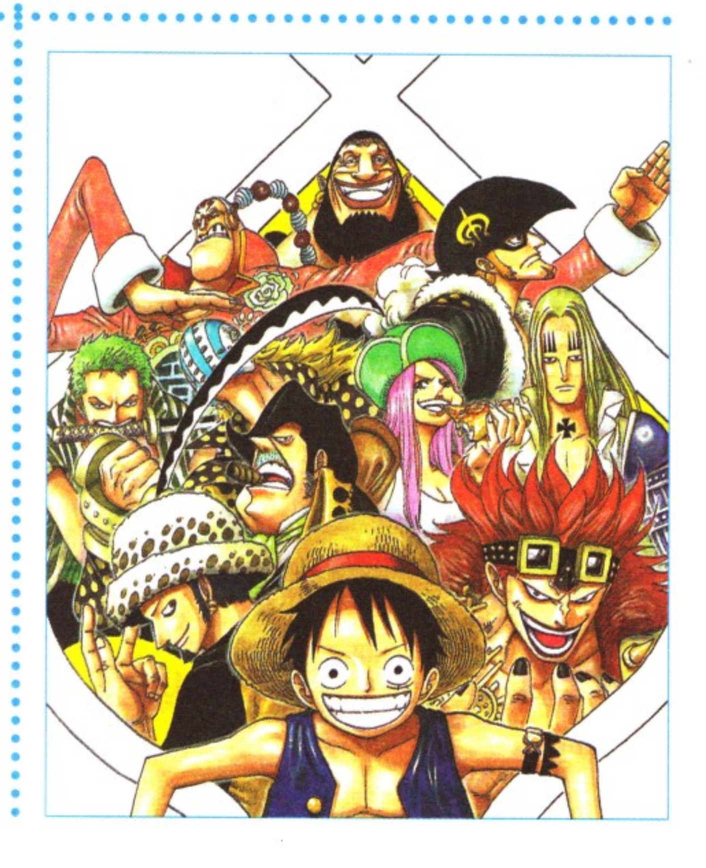
## Point 1 十余年不落的国民漫画 经久不衰的海贼飓风

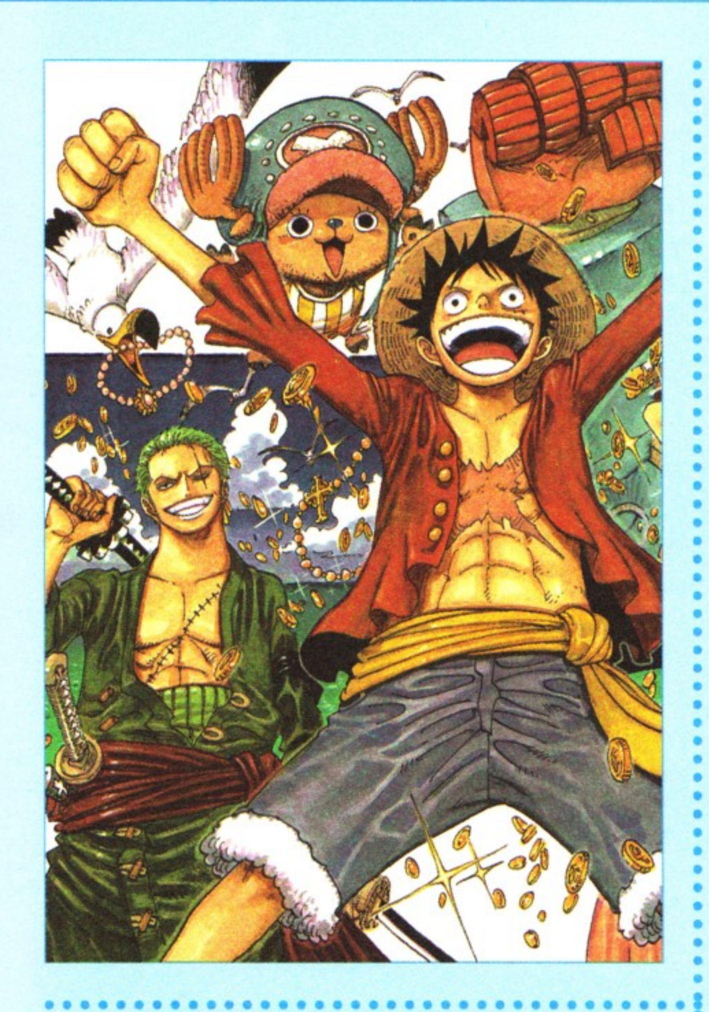
即使没有看过《海贼王》，您也一定听说过它的名字，知道路飞这个带草帽穿红衣的热血小子。本作就是这样一部名作，它早已超越次元的界限，融入我们生活的每一个角落。1997 年，蒙奇·D·路飞的冒险在尾田荣一郎笔下展开了。本作刚开始不久便获得了及高的人气，迅速成为《周刊少年 Jump》的新力量。如果说最初的东海篇是充满梦想与侠义的“童话”，那么进入伟大航路之后的剧情就更多融入了尾田对社会问题的讽刺和思考。如今，《海贼王》已成为日本的国民漫画，累计发行量几近突破 3 亿部。即使在全世界范围，本作也卷起了激烈的海贼飓风，持续十多年也不曾衰弱。

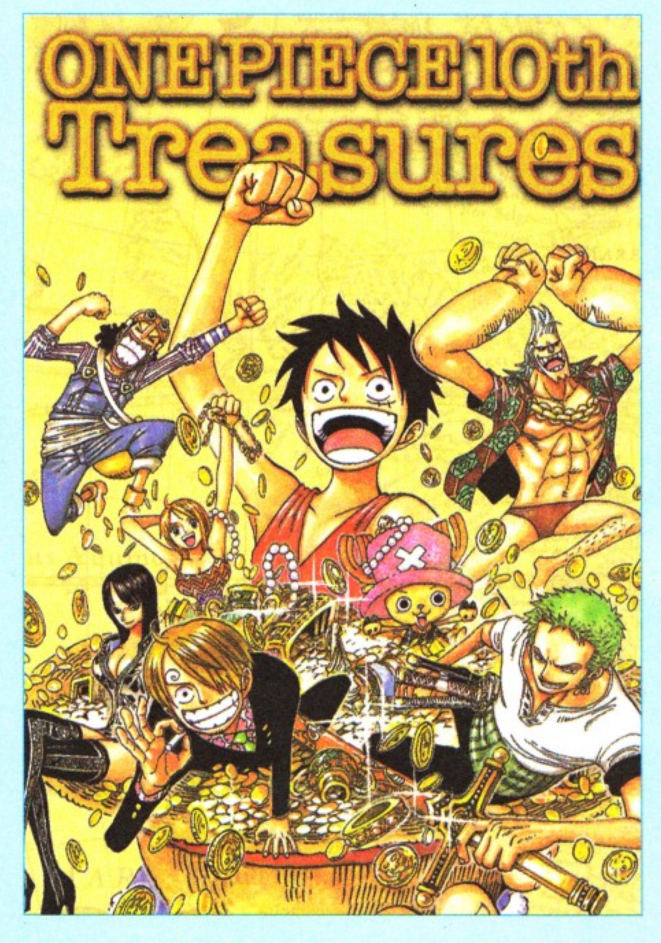


←时至今日，本作仍然是《周刊少年 Jump》封面上的常客。










## Point 2 友情· 努力· 胜利 完美体现《Jump》主旨

《周刊少年 Jump》自创刊以来，就以友情、努力、胜利为主旨，刊登的作品也多是热血少年的奋斗故事。《海贼王》更是将这一主旨阐释得淋漓尽致，爱情永远不是本作的主题，所有角色都成了冒险的“俘虏”。路飞与同伴一起建立的小小海贼团“草帽一伙”，不论遭遇怎样的支离破碎，都依旧被友情紧紧系在一起。即使与整个世界为敌，路飞也不会舍弃任何一个伙伴。然而一帆风顺的冒险却迎来了无法匹敌的强敌，草帽一伙暂时放下梦想，为了不再留下屈辱的回忆而忍受孤独开始修行。两年后再聚于香波地诸岛的他们，一定能够获得最终的胜利，达成各自的梦想吧。



←看到伙伴为自己与世界为敌，罗宾终于敞开心扉。这经典一幕令人无法忘怀。

## Point 3 自由自在 OR 无法无天 《海贼王》中的价值观

实际上，《海贼王》这部作品中提倡的价值观，一直受到不少人的质疑。身为主角的草帽一伙虽然一直在帮助他人“做好事”，但是这只不过因为路飞他们刚好站在相对“正义”的立场上罢了。在顶上战争篇中，路飞更是为救哥哥艾斯成为完全的“恶角”——带领无数罪犯越狱、与海军发生正面冲突……可以说从这一章开始，“路飞”从一个单纯的“英雄”角色变得更具争议性。不过，路飞向来不曾自诩为英雄，他只是想成为这个世界上最自由的人（海贼王）罢了。换句话说，路飞的愿望就是不被任何人束缚，无法无天地生活下去。很难说这种价值观就是正确的，不过这也正是尾田笔下角色的魅力所在吧。




←亦正亦邪的价值观也是本作的魅力点之一。

# GTO

「ジーティーオー」

■连载时期：1997 年 ~2002 年■作者：藤泽亨■连载杂志：《周刊少年 Magazine》■出版社：讲谈社■单行本卷数：全 25 卷■分类：少年漫画 / 喜剧漫画■动画化时间：1999 年

## 作品简介

《GTO》是漫画家藤泽亨创作的少年漫画，讲述了一个原暴走族青年鬼冢英吉成为教师之后，与学生之间的故事。鬼冢英吉本来为了接近高中女生而立志成为教师的，但后来在跟学生接触的过程中，他慢慢用自己方法感化了一个个背负各种问题的学生。标题中的“GTO”是“Great Teacher Onizuka”是缩写，意思是最棒老师鬼冢，也是主人公鬼冢追求的最高境界。虽然作为一个不良漫，但该作品受到了日本社会各界的认同，曾经数度被改编成别的形式，在日本引起了一种“麻辣教师热”。




↑《GTO》的主角鬼冢英吉，虽然原本是个不良少年，但却成为了优秀的教师。

## Point 1 史上第一部不良漫的续篇 暴走族摇身一变成为教师

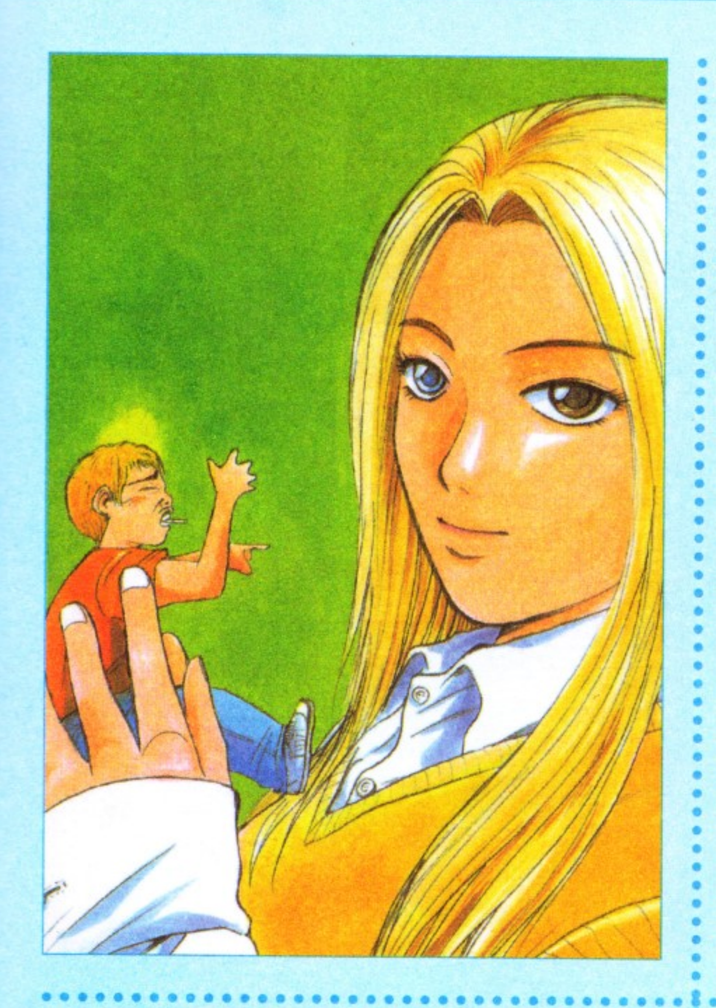
在日本少年漫画界群雄争霸的 90 年代初期，《周刊少年 Magazine》的编辑找到了一个擅长描写不良少年的漫画家藤泽亨，并跟他携手创作漫画历史上的第一部不良漫画——《湘南纯爱组》。故事中少年们讲义气重情义的性格和搞笑的叙事方式很快吸引到了很多铁杆粉丝，并引领了一股不良漫的风潮。到了 1997 年，作者藤泽亨重新以《湘南纯爱组》的人物为主角创作了一个续篇，其中本来是暴走族的少年摇身一变成为了教师，并开始靠着自己的做法在学校展开一场大改革。这部续篇的舞台同样是在校园，设定却相当有新意，因此无论是在知名度还是好评度上，都超越了前作《湘南纯爱组》。

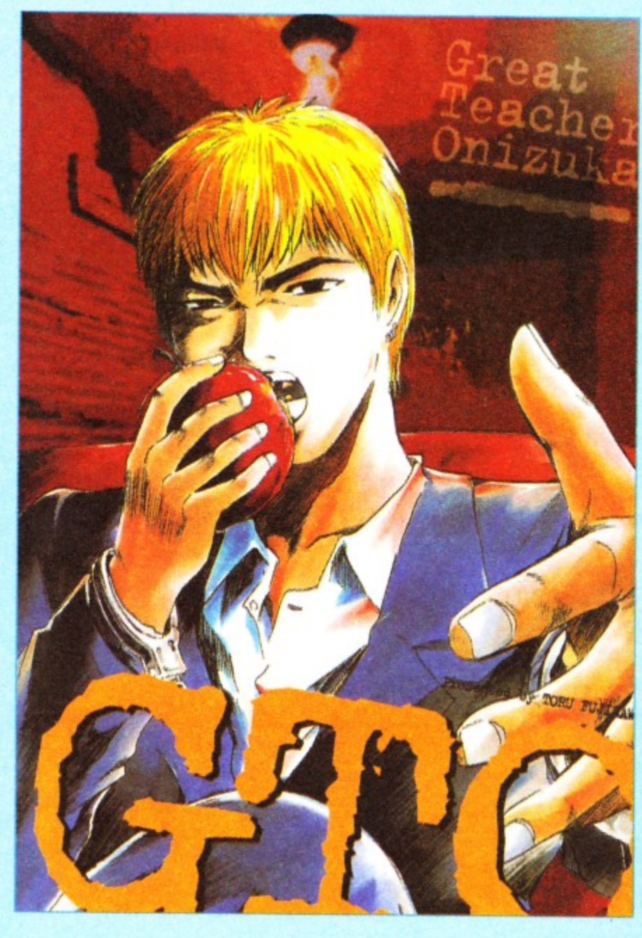



←前作《湘南纯爱组》与后作《GTO》。










## Point 2 连载当时人气爆棚 历史地位与影响不容小视

上面我们提到了 90 年代日本少年漫画杂志之间的激烈竞争，这种情况到了 90 年代末期更是愈演愈烈。由于几部知名漫画的完结导致人气下降，一直身为霸主的《周刊少年 Jump》开始靠新晋的知名漫画对其他杂志社进行围堵。但《周刊少年 Magazine》却靠着几部看板漫画挽回了局面，甚至在销量上超越了《周刊少年 Jump》，将它从一直霸占的"第一宝座"上拉了下来。在这场漂亮的销量争夺战中，最功不可没的便是当时刚刚开始连载的《GTO》。据说，在的整个连载生涯中，《GTO》人气总是保持在前两位，而且其创新的模式和搞笑风格还对后世产生了不可估量的影响。




←《GTO》之所以如此成功，很大程度上得益于鬼冢英吉这个人物的魅力

## Point 3 曾经数次遭到改编 日剧版本引起强烈反响

《GTO》获得如此高的人气当然与原作的优秀分不开，但让其具有如此影响力的因素还有一个，那便是的改编作品。漫画的动画化改编是最平常的，但《GTO》不仅被改编成动画，还被改编成了小说和日剧等多种形式，其中日剧版本引起的反响最为强烈。1999 年，日本四天王之一的反町隆史携手这部作品登上了电视荧幕，帅哥美女的出演和冲击性的情节让日剧版本一炮而红，反町隆史的在日本演艺界的地位也因此得到巩固。到了 2012 年，这部作品再次被改编成日剧，而且依旧人气不减。经过了数十年光阴却仍然能够受欢迎到如此程度，这也从侧面代表了《GTO》的原作漫画有多么优秀。



←由著名演员反町隆史扮演的鬼冢英吉，还原度非常高。

# 浪客行

『バガボンド』

■连载时期：1998 年～连载中■作者：井上雄彦■连载杂志：《周刊 Morning》■出版社：讲谈社■单行本卷数：35 卷（未完）■分类：青年漫画■动画化时间：未动画化

## 作品简介

《浪客行》是漫画家井上雄彦根据吉川英治的小说《宫本武藏》创作的青年武斗漫画。整个故事以最精彩的日本战国末期到德川初期为背景，结合了漫画大师井上雄彦的绘画和近代日本文豪吉川英治剧情，还找来书法家黄胜明来题字，可谓是精品中的精品。该漫画讲述了主角宫本武藏从小一直追求剑之道，其间遭遇各种苦难并遇到各路豪杰，然后将他们一一克服一一打败的故事。日文原名“バガボンド”的英文含义是“放浪者”“漂泊者”，所以香港将漫画的标题翻译成了“浪人剑客”。



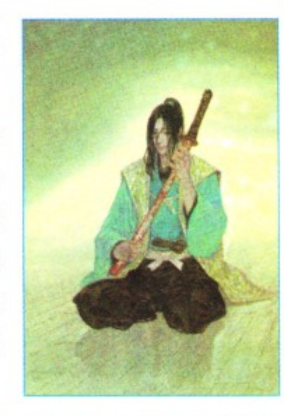

↑《浪客行》的主角宫本武藏，沧桑写实的风格跟其他漫画有很大不同。

## Point 1 深刻饱满的原作与漫画家的自由发挥

《浪客行》这部漫画改编自小说《宫本武藏》，作者吉川英治本来就善于创作历史题材的作品，因此这部以历史人物宫本武藏为蓝本的小说非常具有深度，描写也相当生动和动人心弦。

同时，对作品进行改编的漫画家井上雄彦也绝对不是等闲之辈，注重艺术性大于商业性的他将很多自己的想法和表现方式融入到了整个作品当中，使得剧情更加具有张力。

比如，在描绘主角宫本武藏的宿敌佐佐木小次郎的时候，井上特意将其设定为聋哑人，而且赋予了他天真烂漫的性格，从而让整个故事的发展更加顺畅与饱满。



←主角宫本武藏的宿敌佐佐木小次郎，被井上设定成了聋哑人。









## Point 2 画法的摸索与探究 历经波折的创作例程

作为从少年漫画到青年漫画的转型之作，井上当然花了一番心思对画技和表现方式进行了进一步的提升。当初创作《灌篮高手》时，他主要将精力投入到对人物动感的描写上，到了《浪客行》中，更重要的则是如何表现剑士们的激烈打斗。刚开始时，第一次绘制和服的井上便陷入了难关，由于宽松的和服很难表现出身体的曲线，所以在战斗的场面总是会表现出不自然的感觉。思考了各种对策之后，井上就决定先画出人物的裸体，再给他们一一"穿上"衣服。这种绘画方式虽然繁杂而且工序很多，但是却让打斗场面的人物动作变得自然流畅，这足以证明井上雄彦对自己的作品多么精益求精。



←《浪客行》中人物挥舞手中剑的彩图，人物动作非常自然流畅。

## Point 3 结合水墨风格的全新画风 体现粗旷狂野的乱世之争

绘制漫画一般会采用比较细的笔，这样才能画出精细而准确的线条。但有些时候，故事的整体氛围需要的并不是精致的线条与细腻的绘画方式，而是惊天动地的魄力和震撼度，描写剑士在乱世中挣扎成长的《浪客行》就是这类作品的典型。

所以，为了表现出这种气势磅礴的感觉，井上雄彦从"小佐佐木次郎篇"开始，便不再满足于普通笔触的感觉，转而开始使用豪放的毛笔笔触，用粗犷狂野的线条来表现整个场景。而且，他不仅将这种手法运用到黑白图当中，就连彩图也大胆使用，最后形成了一种挥洒自如的独特风格。



←井上雄彦独创的水墨风格，使得画面更加气势磅礴。

# 棋魂

『ヒカルの碁』

■连载时期：1999 年 ~2003 年■原作：堀田由美■作画：小畑健■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社
■单行本卷数：全 23 卷■分类：少年漫画 / 围棋漫画■动画化时间：2001 年

## 作品简介

《棋魂》是由脚本家堀田由美原作，漫画家小畑健绘制的围棋少年漫画。从 1999 年开始在《周刊少年 Jump》上连载，其中的设定与人物塑造都非常独特，而且还选取了“围棋”这个比较冷门的题材，刚一发表就吸引了各方眼球。随着连载时间的增加，《棋魂》的人气也越来越高，最后带动着围棋的潮流席卷了整个亚洲。



←《棋魂》颜色艳丽的海报，位于中间的是主角进藤光。

主要讲述了小学生进藤光在偶然情况下遇到千年幽灵佐为，然后在他的教导之下走向围棋之路的故事。其间进藤光遇到了很多朋友和对手，所以在佐为消失之后他依旧继续下围棋。

## Point 2 史上最受欢迎的配角 俊美的千年幽灵佐为

历史上的漫画作品中有不少出现幽灵元素的，比如《幽游白书》的主角在开篇就变成了幽灵，但是在《棋魂》这种比较正统的少年运动类漫画中，出现佐为这种超自然存在则非常少见。而且最重要的是，佐为虽然作为配角，却成为了整部作品中最受欢迎的人物。

佐为本是平安时代的棋士，因为对围棋的执念，灵魂在死后附着到了棋盘上。为了追求围棋的“神之一手”而等待了千年，最后在小光身边完成了自己的夙愿而消失了。小畑健赋予他的飘逸潇洒的外表，还有堀田由美赋予他那执着的性格和悲剧色彩的身世，都让这个角色散发出异样的魅力，甚至连主角的光芒都盖过了。



←光芒完全超越了主角的人气配角佐为。









## Point 1 家庭主妇脚本家与职业漫画家的“跨界合作”

漫画界脚本家与漫画家配合完成一部作品的例子时有发生，但《棋魂》的原作者却有些特殊。负责撰写《棋魂》脚本的堀田由美本来是一名家庭主妇，在参加《周刊少年Jump》的遴选活动时，她才以原作者的身份开始进行《棋魂》这个作品的创作。其实，不但《棋魂》的原作者经历特殊，担当作画的小畑健也非常有来头。在连载《棋魂》前他早就出道多年，虽然画功了得，但因为本身创作故事的能力不是很强，所以才能一直没能得以完全发挥。跟堀田由美合作后，小畑健的潜能也被激发出来了，此后连续创作了好几部经典作品，成功跻身人气漫画家的行列。



←原本是家庭主妇的堀田由美，她为了写出更好的原作经常到处取材。

## Point 3 影响延伸至整个亚洲 围棋之风空前盛行

围棋这项运动其实发源很早，但是由于规则和棋路复杂多变，要下好需要相当高的水平，因此有些让人望而却步的感觉。不过，由于《棋魂》中用浅显的语言将规则叙述清楚，而且塑造了众多魅力十足的棋士形象，使得围棋更容易被人所接受。于是，在《棋魂》获得高人气的同时，围棋这项运动也变得热门起来。不仅日本围棋场馆人满为患，就连亚洲其他各地也受到波及，孩子们纷纷开始热衷于围棋起来。这种空前的影响力使围棋得到了普及和认可，对这项运动的发展起到了很好的促进作用，所以如今日本在举办很多围棋相关活动时都会刻意地提到《棋魂》这部作品。



←佐为指挥小光下围棋的场景，这个画面激励了很多少年学习围棋。

# NANA

「NANA」

■连载时期：1999 年 ~ 连载中■作者：矢泽爱■连载杂志：《月刊 Cookie》■出版社：集英社■单行本卷数：（已出版）21 卷■分类：少女漫画 / 恋爱漫画 / 音乐漫画■动画化时间：2006 年 4 月 5 日

## 作品简介

故事从一个白雪飞舞的冬天开始。小松奈奈在这个冬天坐上了开往东京的火车准备去到男友的身边。火车上，她遇见了那个抽着烟、画着烟熏妆、背着一把吉他的摇滚乐队主唱，拥有和自己相同名字（“奈奈”和“娜娜”在日语中发音相同）的女孩——大崎娜娜。旅途短暂的相遇之后各奔东西。以为只是一次萍水相逢的两人，却在命运的安排下再次相遇。奈奈不仅在租房的时候再见到娜娜，两人还成为了室友，坚强有个性的娜娜和单纯可爱的奈奈，性格相反却又互相补充，成为彼此生命中重要的朋友。



←这是两个拥有相同名字、不同性格的女孩之间的故事。

## Point 1 模特学校出身的漫画家 以时尚之名闪耀的矢泽爱

矢泽爱是一名少女漫画家。曾创作过包括《NANA》在内的《天国之吻》《近所物语》《下弦之月》等知名作品。因为曾就读模特学校，矢泽爱的作品一向都透出浓厚的时尚气息。从早期的少女风连身洋装到中期的夸张发饰、松糕鞋、哥特风的蓬蓬裙和色彩缤纷的饰品，一直到近期作品中的复古风服饰，如长风衣、尖头高跟鞋、VIVIENNE WESTWOOD 的设计商品等，都反应着作者不俗的时尚品味。另外，矢泽爱画风唯美细腻，刻画的人物都极富个性，身材修长，透露着作者独特的生活态度和思考方式，这些都成为了作品深受读者喜爱的原因。

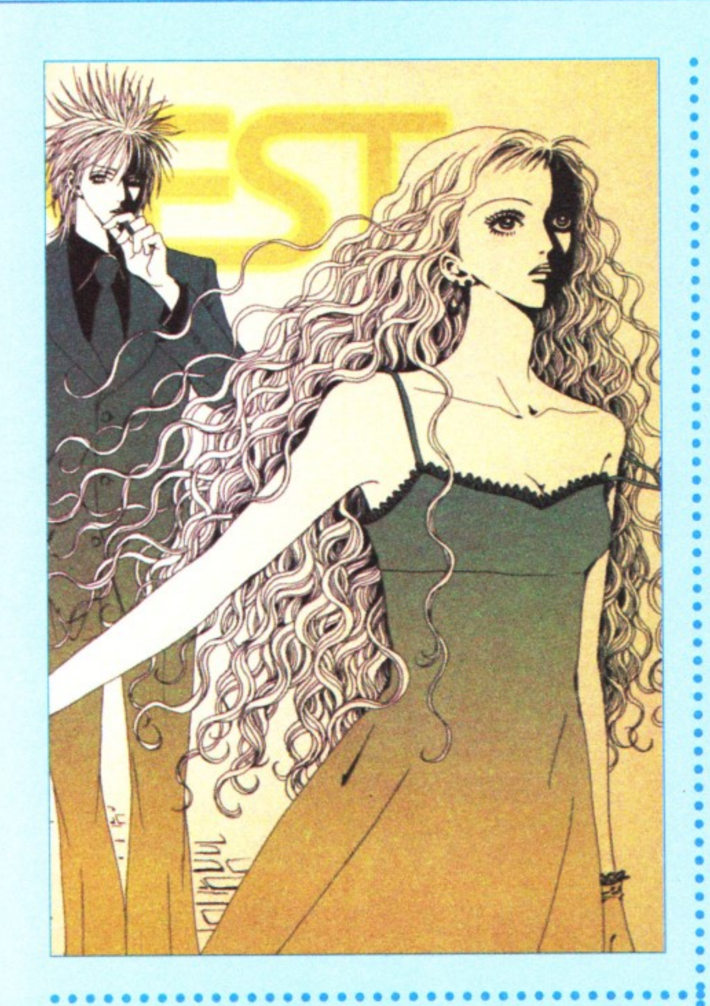



←矢泽爱的作品一向都透出浓厚的时尚气息。





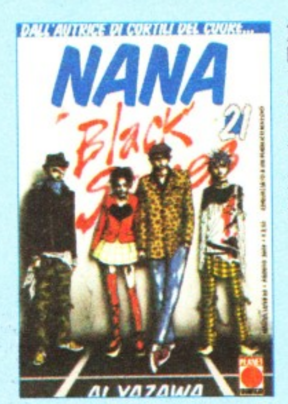







## Point 2 PUNK 音乐和流行摇滚相交 充满英伦怀旧的时尚品味

这部作品从主角们的生活到职业、探讨话题到穿衣打扮，都充满了音乐元素，更少不了时尚的衣着打扮和饰品。如娜娜所在的 BLAST 就是一个朋克（PUNK）风格的乐队，所以音乐总是充满打破常规、不加修饰的自由感和破坏感，而乐队人物的穿着也是 70 年代英伦风格的 PUNK 风格服装，加入具有日本特色的视觉系妆面。而竞争对手的乐队 TRAPNEST 则是偏向流行的 PUNK，音乐体现的是流行摇滚的曲风，人物服装也趋于主流的时尚。



←作品充满了打破常规、自由和破坏并重的 PUNK 音乐元素。

作者对音乐和服饰的刻画细致到了每一个细节，让整个画面具备了独特的审美元素。

## Point 3 理想和现实间无奈的选择 引发年轻人群的自我思考

作品以奈奈和娜娜两个女生为线索，描绘出一群热爱音乐的年轻人在东京的拼搏和情感，故事里的每个人都有自己的理想，娜娜追求音乐、奈奈追求爱情，真一追求亲情……形式虽各有不同，但大家都拼搏在追求理想的道路上，做出的选择都反映出各自的生活态度，当娜娜站在桌子上对着手机为伸夫与奈奈引吭高歌时，生命的自尊与信心被激活了。

作品关于理想、生活态度、爱情观等话题的探讨都独具特色，甚至有些尖锐，但又都是年轻人必须面对的问题。因此这部作品吸引的不仅是少男少女，更有成年男女，包括中学生到乐队艺人等不同群体的关注。


←一群热爱音乐的年轻人在东京拼搏。

# 钢之炼金术师

「鋼の錬金術師」

■连载时期：2001 年 ~2010 年■作者：荒川弘■连载杂志：《月刊少年 GANGAN》■出版社：史克威尔·艾尼克斯■卷数：全 27 卷■分类：少年漫画■动画化时间：2003 年 10 月 4 日（2009 年 4 月再次推出全新重制版）

## 作品简介

爱德华和阿尔方斯这对兄弟，自幼就与心爱的母亲一同生活。然而独自抚养兄弟二人实在太过辛苦，母亲因终日操劳去世了。为了复活母亲，兄弟俩触碰了炼金术中的最大禁忌人体炼成。炼成失败，爱德失去了左脚，弟弟阿尔方斯更是被整个分解带去了炼成阵的另一边。为了救回弟弟，爱德以自己的右手为代价，将阿尔的灵魂固定在铠甲上。意识到自己愚蠢的爱德在失去的右手和左腿上装上机械铠，并努力通过国家炼金术师考核，背负着国家授予的“钢”之名，与弟弟阿尔一同踏上夺回身体的旅途……



←本作第一卷的封面，可以看出，荒川的画风从一开始就非常稳定了。

## Point 1 朴实农家出身漫画家 人物性格丰满的英雄传说

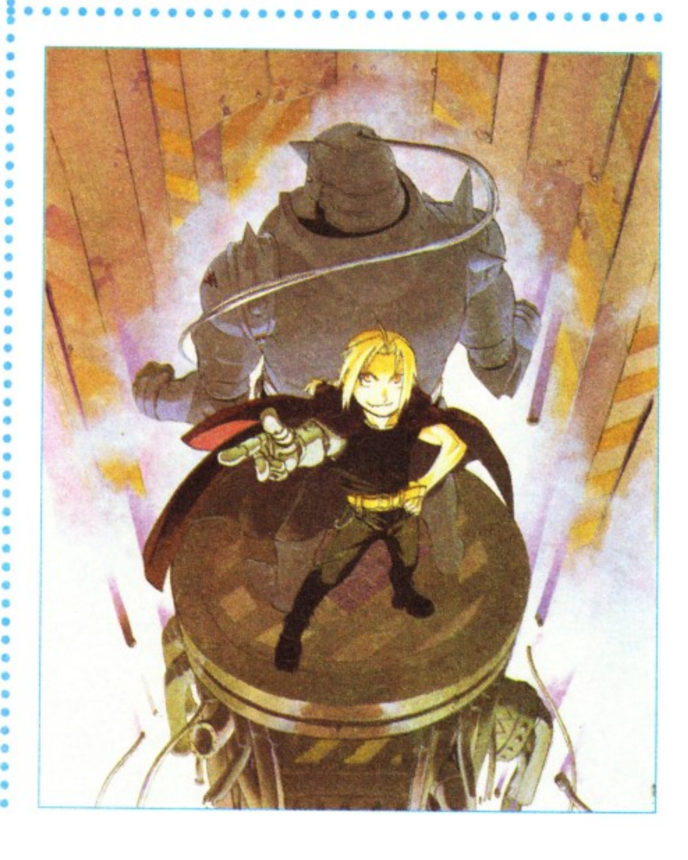
2001 年开始于《月刊少年 GANGAN》上连载的这部默默无名的漫画，由 2003 年开播的动画推向了整个世界。原本就具有独特世界观和鲜明人物的原作立刻受到热捧，蹿红势头之快恐怕只有《进击的巨人》能与之媲美。

实际上，本作的作者荒川弘是一个非常低调淳朴的人。她出身于北海道的农家，虽然自幼就有成为漫画家的梦想，却由于家庭原因在高中毕业后的 7 年内一直帮家里经营农场，直到 26 岁才正式展开漫画家生涯。漫画家中少有的高龄出道，竟也成为荒川的优势之一。多年的生活阅历使荒川的作品充满了真实感，这正是年轻漫画家很难描绘出来的。



←爱德初次亮出自己机械铠的一幕，不仅震惊了故事中的角色，也震撼了读者。



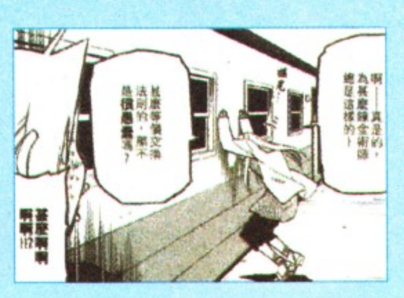






## Point 2 等价交换观点贯穿始终 留给读者考量与反思

“人毫不牺牲的话，就什么也得不到；为了获得什么东西，就必须付出同等的代价。”等价交换的法则一直贯穿于本作始终，即使是“贤者之石”这个乍看下可以打破真理的道具，也仍旧在法则的支配之下。有人曾在漫画连载时猜测，荒川会在故事最后否定等价交换。然而最后爱德牺牲了自己使用炼金术的“资质”，换回了弟弟的身体——这实际上还是等价交换，不过筹码从物质变成了抽象的概念。等价交换真的是真理吗？兄弟俩再次踏上旅途，企图找到非等价交换的存在。这究竟是人类的贪婪，还是世界的真相呢？荒川弘留给我们的不仅仅是一个皆大欢喜的冒险故事，还有关于付出与获得的思考。




←对于人生，不遵从等价交换或许也没什么不好的。

## Point 3 成也萧何败萧何 “少年钢炼”的辉煌与衰落

本作不仅在21世纪初掀起一场炼金术的热潮，还推动其连载杂志《月刊少年GANGAN》发行量的猛增。由于《钢炼》过于火爆，有人甚至给杂志起了“月刊少年钢炼”这个外号。2010年7月，本作迎来大团圆的最终回，日本全国都出现《GANGAN》上架后被疯狂抢空的情况。编辑部只得于9月号又一次刊登了钢炼的最终话。这种连续刊登两次最终话的情况在日本漫画历史上都是屈指可数的。然而，《钢炼》结束后失去顶梁柱的《GANGAN》一蹶不振，2012年发行量跌至7万部，远不及三大少年漫画杂志的零头。功臣荒川弘也出于种种原因转投小学馆，这份黯淡真是令人唏嘘不已……




←《月刊少年GANGAN》因一部《钢炼》红遍日本，却也随其完结重归黯淡。

# 银魂

『銀魂』

■连载时期：2004 年 ~ 连载中■作者：空知英秋■连载杂志：《周刊少年 Jump》■出版社：集英社■单行本卷数：已出版 50 卷■分类：少年漫画 / 科幻漫画 / 搞笑■动画化时间：2006 年 4 月 4 日

## 作品简介

江户时代末期（本作的 20 多年前），被称为"天人（あまんと）"的谜之外星人来袭，人类与天人之间的战争瞬即爆发，为数众多的武士和攘夷派志士均参与战斗。在这样的时代，一个曾经的攘夷志士、仍旧保留着武士之魂的男人坂田银时退出了攘夷活动，经营着一家万事屋，愉快地过著游手好闲的生活。而志村新八因为偶然遇见出手相助的银时，从此开始了在万事屋打工并向银时学习武士精神的生活。后又加入了夜兔族少女神乐，三人一起制造出无数时而搞笑、时而热血的精彩故事。



↑故事中的三人一起制造出无数时而搞笑、时而热血的精彩故事。

## Point 1 极致无厘头的大俗之作 搞笑中却揭示生活哲理

《银魂》乍一看之下是一部没有任何热点的作品，画风不够美型，人设不够帅气，时代是架空的混乱世界，主角是废柴大叔。剧中人物通常大部分时间里只是吐槽、台词被哔——、画面被马赛克，小部分时间才懒洋洋地作战。然而此作偏偏就是以毒舌、吐槽、无厘头、恶搞这些看似不登大雅之堂的元素获得了超高人气，成为作品的特色与卖点，将自己推向无厘头的至高宝座。深究《银魂》的走红原因，也许可以说正是因为作品展现的就是最市井的生活，直视人的丑陋面，但又如同漫画每一话标题的警示格言那样，从未否定过梦想和未来。读者往往在笑到捧腹之后又深受感动，因为世俗的才是最真实的。



←以毒舌、吐槽、恶搞元素为作品的特色与卖点。









## Point 2 武士和外星人并存的江户 独具特色的世界观设定

《银魂》无疑是一部以吐槽和恶搞为独特风格的作品，但是作者空知英秋已经把这种恶搞直接用到了银魂的世界观设定上去。

故事背景设定在日本的江户幕府后期的江户城，是一个由于"天人"突然降临，迫使幕府打开国门，从而迅速现代化并星际化的空想世界，也是一个完全架空的混乱世界。因此，在19世纪幕末的日本风土的基础上，又融合了20世纪的现代科技，以及未来科幻色彩等元素。你可以看到武士、忍者、将军和外星人、人造人等生物完美地出现在了同一个画面中，甚至飞机大炮、太空飞船穿插其中，形成只有《银魂》才具备的独特气氛。



←武士和外星人并存的江户城。

## Point 3 天人统治下武士的生存之道 贯彻大义或是守护身旁

如果说武士道是意味着"武士的训诫"，是忠孝礼义信的守则，是与武士阶层身份相称的义务与责任的话，那么好好生活、好好工作，时不时出面帮助一下朋友，为读者讲讲人生道理就是主人公银时自己的武士道；那条"众人的武士道"，报效国家、手刃外敌、救国家于危难，银时已经放弃很久了。身边的人保护好，就是他的武士道，只要把这条"自己的武士道"贯彻好，就能无愧于心。

如同漫画最开始出现的台词那样：这个时代已经不需要武士了，但无论时代如何变迁，人都有不能忘却的东西，即使有一天弃剑的时代到来，这以灵魂约定的正直之剑也决不能丢弃。



←天人统治下，银时依然坚持贯彻自己认为的武士生存之道。

# 进击的巨人

「進撃の巨人」

■连载时期：2009 年 ~ 连载中■作者：谏山创■连载杂志：《别册少年 Magazine》■出版社：讲谈社■单行本卷数：11 卷（未完）■分类：少年漫画 / 战斗漫画■动画化时间：2013 年

## 作品简介

《进击的巨人》是由新秀漫画家谏山创创作的战斗类少年漫画。整个漫画采用架空设定，讲述了一群在名叫“巨人”的巨大未知生物肆虐与蹂躏下的人类，为了自己和人类的存活而进行反击的故事。如今这部漫画已经发行了 11 卷单行本，虽然整个故事还没有结束的趋势，谜团也变得越来越扑朔迷离，但紧凑的剧情和各具魅力的人物已经吸引了很多读者的关注。在 2011 年，《进击的巨人》获得了“讲谈社漫画奖”的少年部门大奖，同年还被选为了《这本漫画真厉害！》男性榜单的第一位。



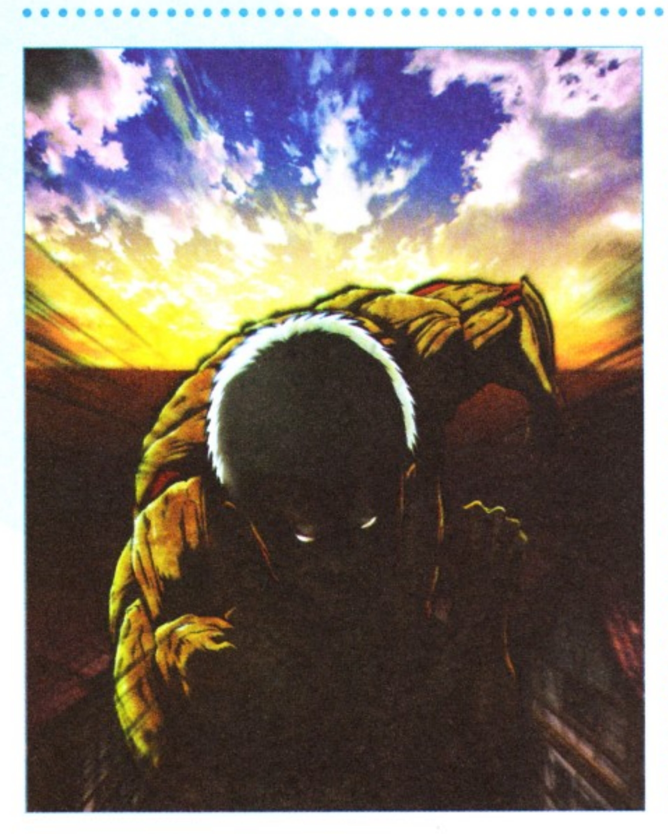
↑《进击的巨人》主角艾伦跟巨人们战斗的场面。

## Point 1 从一文不值到人气爆棚 作者曲折的投稿经历



←《进击的巨人》作者谏山创，是个非常年轻的新秀漫画家。

《进击的巨人》的谏山创原本只是一个名不见经传的新人漫画家，所以他当然拥有到处投稿而不得志的经历。谏山曾经自己在博客中坦诚，他最初是将作品投给了《周刊少年 Jump》，而且是投了两次，但接待他的编辑都以不符合《Jump》风格的理由回绝了他。虽然《周刊少年 Jump》是谏山从小就一直阅读且非常喜欢的漫画杂志，但他觉得为了符合某种风格而不能画自己喜欢的漫画有违他做漫画家的初衷，于是就转而向讲谈社旗下的杂志社投稿了。没想到《别册少年 Magazine》接收他之后，《进击的巨人》独特的世界观很快就为其取得了很高的人气，谏山本人也因此而一举成名。





## Point 2 魅力的人物与神展开的剧情

一部漫画最吸引人的地方就是魅力十足的人物和激动人心的剧情，《进击的巨人》能够如此成功就是因为它兼顾了这两点。故事中人物性格各不相同，有的激进有的懦弱，但他们为了自由都可以抛头颅洒热血，这种强烈的对比更能够打动读者。此外，剧情的进展也十分紧凑，月刊的连载形式导致每月一个神展开，让人很愿意继续追看下面的情节。



←图中是三个主要角色，他们性格各异却都为了自由而战。



## Point 3 单行本创造销售奇迹

从漫画连载开始，《进击的巨人》就受到很大的关注，不但使连载杂志《别册少年 Magazine》销量大增，本身单行本的销量也非常不俗。截止到 2013 年 8 月份，《进击的巨人》单行本总销量已经达到 2300 万册，对于刚刚发行 11 卷的漫画，这可以说是近乎奇迹的销售数字。这一点足以证明《进击的巨人》这部作品已经获得了社会多方面的认可。





←取自《进击的巨人》单行本封面的彩图。

## Point 4 草稿风的原作与精致的动画

2013 年是《进击的巨人》大丰收的一年，这不仅因漫画原作，也因为动画化的影响。从公布宣传 PV 后，这部作品就吸引了很多人的眼球。真正播出后，动画版更是颇受好评。很有趣的一点是，动画画风跟漫画有很大区别，漫画是凌乱草稿风，而动画则是精致的画面。就连原作者谏山都自我调侃说“感觉动画才是原作，我则是一个很烂的漫画版作者”。



←潦草的漫画原作，跟动画版有很大区别。




轻小说

Encyclopedia of ACG

# 第六章 轻小说

## 文字与插画相互交融 抽象与形象完美结合

Light Novel

在以电脑和电视为主导的视觉文化还未发端之时，文字与图画的艺术几乎便是大众娱乐的全部。尽管受到了新生媒介的挑战，但是传统的文字还是找到了自己融入现代娱乐的全新模式——轻小说。跨越时间的界限，文字的艺术再度起航，带给读者不一样的二次元观感。

简述／日本轻小说／日本轻小说赏析

PROFILE

轻小说

轻小说是正在 ACG 二次元文化领域缓缓升起的一颗新星，在本章节中我们将从轻小说的内容、题材、出版发行等方面对它进行深度解析。



# 轻小说是什么

轻小说其实并不在ACG这个词的传统概念之中，这主要是因为在ACG兴起之时，
轻小说还仅仅是一个小众概念。不过时至今日，它已经成为了ACG领域最重要的顶梁支柱之一。




## 轻小说的定义

轻小说一词源于对和式英语“Light Novel”的翻译，关于这个名字的诞生有着各种各样的说法，但是公认度最高的，是由 NIFTY SERVE 公司运营下的 SF · Fantasy 网络聊天室中参加讨论的读者们在聊天时创造的新名词。从本质上来说，轻小说是从日本 ACG 产业中诞生的一种亚文化产物，是一种较为新颖的文学体裁。

虽说已经诞生近四十年，被正式命名并分类为一种单独的文学体裁也有二十年时间，但是对于轻小说这一文体来说，在出版业界也没有一个完整而明确的定义，一般来说一切“拥有动画风格的插画与封面，面向青少年读者的小说”都可以被归类为轻小说。




←这本书名字叫做《轻小说的愉快创作方式》，看起来像一部教学用书，实际上却只是一本很正统的轻小说而已……

通常来说，轻小说作品一般具有以下特点：

1. 由专门发行轻小说的轻小说文库出版发行。
2. 封面使用漫画或动画风格的封绘。
3. 内页中大幅度使用漫画或动画风格的插画。
4. 用口语体写作，便于阅读。
5. 着重角色的描写与塑造，故事情节围绕角色展开。
6. 故事风格上趋近于动画和漫画，以幻想题材为主，完全以娱乐为目标。
7. 实际上只要被出版商定义为轻小说进行出版的书籍，都可以归类为轻小说。

需要特别注意的是，因为轻小说的定义十分暧昧，并不是所有被公认为轻小说的作品都包含以上的特性，也并不是所有包含以上特性的作品都是轻小说，只能说绝大部分的轻小说都具有以上的特点。真正决定一本书到底是不是轻小说的关键因素，在于出版商、作者或者是读者对于一本书的定义。只要出版商、作者或者读者三方中的一方将一本书定义为轻小说，那么我们就可以将它视作轻小说。

因为轻小说主要瞄准的消费群体为十几岁左右的初高中生，所以一般来说，轻小说主要采用廉价的文库本书籍进行出版。兼顾了便携与低价



←随着轻小说产业的不断发展，轻小说的发行量从最早的一年几十册逐步扩张到上千册。各种专门性的导读书也随之涌现出来。

两大要素的文库本，正符合没有固定收入，又要每天上下学进行长时间交通移动的学生一族的需求。不过近年来，随着轻小说读者的年龄层次开始逐渐向三十岁到四十岁间的中年社会人扩展，一些轻小说出版商也开始尝试着推出一些精装版的轻小说作品。

近年来，轻小说与漫画，轻小说与动画，轻小说与游戏之间的相互改编逐渐成为业界发展的潮流，可是需要注意的是虽然轻小说在叙事风格与插画等方面与漫画十分相像，但是轻小说与漫画是完全不同的两种概念。同时，改编成动画或者漫画的作品并不一定就是轻小说，也有很多一般大众文学作品被改编为动画或者漫画。另外，也不是所有漫画、动画的改编小说都是轻小说，是否可以归类到轻小说的范畴主要还要看出版商的定位。



## Chapter 02 轻小说与一般大众文学的区别

从广义的角度上来说，轻小说本应是大众文学的一部分。但是拥有历史悠久的文学研究与大众阅读基础的日本，可以说是一个对文学作品非常苛刻的国家。轻小说这种风格上趋近于少年向的动画与漫画，大量地采用口语体，全篇充满漫画或动画风格插画的全新文学体裁，就被标准较为苛刻的一般文学所排斥，被视为与漫画无异的低龄向读物。所以实际上所有关于轻小说的定义，基本上只是为了将这种文体从一般大众文学中剥离出来而已。

可是，轻小说与一般大众文学的区别本身也是极为难以定义的，这主要体现在以下几点。首先，在轻小说诞生之初，很多一般大众文学作家的写作风格与青年向的轻小说风格基本无法区分。关于这一点首先要从日本大众文学的流行趋势讲起，虽然在拥有良好阅读传统的日本，每年大众文学作品的出版量与销售量都异常惊人，但是主要的选题基本都集中在推理、刑侦、恐怖、经济、科幻、怪谈这几种日本读者最热衷的流行题材的范畴之内。而在欧美非常流行的宗教、神秘学、魔幻等题材在九十年代前的日本大众文学界则是出于被忽略的荒漠时期。可是随着任天堂、世嘉等游戏厂商对这类题材的涉足，使得这种欧美风格文化在日本的青少年中扩散开来，形成了一片独特的文化热土。早期的轻小说出版商基本上就是瞄准



↑宫部美雪是日本极具影响力的大众文学作家，她所创作的《勇者传说》是一部介于传统大众文学与轻小说之间的作品。

这片一般大众文学不愿涉足的空缺市场，推出了一系列以“剑与魔法”为主题的作品。在这一时期，轻小说与大众文学之间的区别，因为选材和文风方面的巨大差异，而显得非常明显。但是随着进入90年代中期之后，随着魔幻题材市场的飞速发展，一些一般文学作家也开始进入魔幻题材的创作领域，另一方面，一些轻小说作家也开始使用较为文艺的写作手法展开创作，轻小说的文学性从这一时期开始大幅地获得了提升，使得轻小说与一般大众文学之间的屏障开始破碎。在这一时期，最具代表性的作品当属小野不由美所创作的《十二国记》，这部难以让人区分到底是轻小说还是一般大众文学的作品，先后发行过轻小说常用的文库本与一般文学常用的精装版，还推出了动画版和广播剧，不仅在青少年读者间颇受好评，还拥有大量的成年读者。在这之后，被誉为日本推理小说界的女神宫部美雪，也创作出了《勇者传说》这部横跨于轻小说与一般大众文学之间的作品，该作的文库版由轻小说三大文库之一的角川Sneaker文库负责出版。

轻小说与一般文学之间的第二大差异，则主要在于文学性。从古代研究汉文学，到近代研究欧美文学，日本人对于文学研究的重视性在世界范围内也是数一数二的，遍布全国的知名大学基本都有学风优良的文学部，甚至还有不少专门研究语言文学的大学。在这样一个阅读文化与底蕴深厚的环境下，轻小说所面对的消费群体青少年，对于文学同样拥有一定的理解能力，使得他们对阅读的质量也有着较高的要求。所以随着轻小说产业的不断扩大与成长，越来越多的轻小说家开始在行文与措辞间进行改进，加之亦有不少一般




←推理系轻小说《Gosick》系列的作者樱庭一树可谓是在文学道路上走得最远的轻小说作家。

文学作家加入了轻小说创作的行列，使得轻小说的整体文学性获得了极大提升。向一般文学界迈进的轻小说作家中，成绩最出众的还要数《Gosick》系列的作者樱庭一树，2008年以《我的男人》一书夺得了第138界直木奖，成为第一个摘得这项日本大众文学最高桂冠的轻小说家。同时，像西尾维新、上远野浩平这样的轻小说家的作品不仅可以刊载在大众文学刊物上，更是吸引了一批研究大众文学的中青年学者的注意力。在轻小说作家们逐渐向一般大众文学靠近的同时，各大轻小说出版商也开始一步步开拓中高年龄市场。角川书店旗下的文库在这一点上的迈进尤为突出，早在2000年初的时候，角川Sneaker文库就出版过一系列由一般大众向作家所撰写的轻小说，虽然最初的文库本表现并不是很好，但是后期改为精

Annotation
## 名 词 解 释

直木奖：全称直木三十五奖，是为了纪念日本作家、编剧兼导演的直木三十五而由他的友人菊池宽设立的奖项。与它一同设立的还有纪念大作家芥川龙之介的芥川奖。直木奖与芥川奖，分别颁发给大众文学和纯文学领域的杰出作品，可以看做是日本自己的诺贝尔文学奖。司马辽太郎、石田衣良、宫部美雪、东野圭吾等著名作家都曾获得过此大奖。

装版重新出版后，以《冰果》系列为代表的多部作品在高年龄层次的大学生和上班族之中广受好评，证明了轻小说完全可以向更高年龄层次的读者群体发起冲击。另一方面，轻小说文库们也开始大量将一些原本面向高年龄层次的作品进行文库化的尝试，像 Fami 通文库就曾把“芥川奖”这项日本文学界纯文学类的最高奖项的得主长岛有的短篇集加入轻小说风格的插画之后进行出版。近十年来轻小说作品的文学化成为了轻小说发展的一个主流趋势，而之所以展现出了这样的倾向，主要原因还是轻小说受众群体的扩大化，以及老一批轻小说读者逐渐走进社会成为年龄层次较高的受众，相信随着读者群体的相互渗透，轻小说与一般文学之间的间隔将会变得越来越小。

轻小说与一般大众文学之间最直观也是最大区别主要在于插画和封面、扉页所使用的动画、漫画风格的插绘。插画风格与类型对于轻小说来说是用于区别作品的类型以及所面向的读者群的最重要元素。例如少年向的轻小说作品，就需要少年漫画风格的具有魄力的战斗系插画，少女向的轻小说作品，则需要少女漫画一样纤细华丽风格的插画。好的插画对于轻小说来说有着极为重要的作用，启用一些人气画家担当作品的插画甚至可以大幅度地带动作品的销量。一直以来轻小说与一般大众文学之间的最大区别便是插画，可以说最早将轻小说作为一种特殊文学体裁而区分出来的原因就是插画。尽管轻小说也因为对插画的运用，而一直不被主流文学所接受，但是对于面向初高中生的轻小说来说，却是一种非常合适的增强阅读乐趣的手段。所以在轻小说界，插画家也一般被视为与作家一样重要的存在，是轻小说的第二位作者。不过现在，轻小说的这一大特点却在经受着一般大众文学，甚至是纯文学作品的挑战。由于二次元文化在日本的迅速扩张，现在日本的各行各界都能看到萌化的二次元角色，电视广告中都会有众多二次元角色登场。这股风潮也渗入到了文学界，2007 年集英社在再版太宰治的名作《人间失格》时，启用了著名漫画家小畑健，将平均只能卖到一到两万本的再版名著卖到了九万本的惊人销量，让插画对于销量的影响在一般书籍的销售中也得到了验证。还有曾被改编为动画的经营管理类书籍《如果高中棒球队女子经理读了彼得 · 杜拉克的 < 管理学 >》，因为采用了轻小说式插画的原因，不仅在一般大众间的广受好评，更是吸引了本身对这类书籍没什么兴趣的青少年的关注。单行本销量超过百万册不说，最后还被改编为动画，对于一本被标识为经济类的作品来说，实在是令人难以想象的成绩。不过，插画对于轻小说的重要地位，让一些出版商一味地只注重插画的质量，导致近年来的一些轻小说作品内容品质严重下降。同时由于跨媒体合作的发展，导致出现了很多版权问题事件，而一些插画师中途转投其他出版商所引发的问题更是会影响一整部轻小说的销量。并且，虽然插画可以调动低年龄层次的读者的阅读兴趣，但是也会使得高年龄层读者对这种印有萌系插画的作品望而却步，所以一些面向高年龄层的轻小说作品也会采用无插画或者少插画的出版战略。以现在的境况来看，在处理小说内容与插画的权重方面，轻小说业界还有很长的道路要走。




←以《十二国记》为代表，早期的少女向轻小说对于业界普遍都有着极大的影响，但近年来佳作逐渐变少，大作基本都是少年向。

# 轻小说的历史

从上个世纪70年代中期开始，轻小说经历了多个不同的发展阶段。
最早仅有两家轻小说文库的窘境，也变为了如今二十余家出版商欣欣向荣的繁盛景象。



## 早期轻小说的诞生

虽说近年来轻小说愈发有成为继漫画、动画、游戏之后，二次元文化领域的第四台柱的倾向，但实际上轻小说的问世还不足四十年，被正式命名和分类更是只有二十年。被公认的，最早的轻小说出版商是 1975 年创建的朝日 SONORAMA 文库。这家文库与日本四大报业巨头之一的朝日新闻同属一家集团。最早本是经营唱片业务的一家音像出版公司。作为朝日新闻的关联公司，朝日 SONORAMA 的早期工作主要是将新闻的现场录音和采访的录音整合成为唱片，再用一种特殊的薄膜唱片收录，并以“有声杂志”为卖点，推出了一本名为《月刊朝日 SONORAMA》的杂志，并以此为起点，开始进入漫画、文库本的出版领域。因为原本作为主业的《月刊朝日 SONORAMA》销售量低靡，朝日 SONORAMA 开始转型，开始大量发行一些以儿童向的动画、漫画、特摄剧为题材的唱片。但是到了 70 年代，随着质量较高的黑胶唱片的大范围普及，依靠廉价但音质较差的薄膜唱片进行经营的公司纷纷倒闭。虽然做出了很多努力，但进入 80 年代后，朝日 SONORAMA 公司还是不得不退出了唱片产业。转而经营在 1975 年创立的朝日 SONORAMA 文库。

←借由吉卜力工作室的动画改编，众多中国读者也都能一睹这部《听见涛声》的风采。

作为公认的第一家轻小说文库，朝日 SONORAMA 文库所出品的第一本轻小说，是在 1975 年出版的由丰田有恒担任原案、石津岚负责执笔的《宇宙战舰大和号》。准确地来说，1975 年的当时还并没有轻小说这一概念，在当时看来只不过是在本就是动画改编的科幻小说中，放入了以动画原作为蓝本的插图，这一再正常不过的想法，但却为后续其他轻小说的推出拉开了新世界的大门。紧接着在 1977 年，朝日 SONORAMA 文库出版了高千穗遥执笔的《宇宙先锋》，在这部作品中担任插画重任的漫画家安彦良和，此前也曾参与过电视动画版《宇宙战舰大和号》的制作工作。至此为止，颇具代表性的轻小说作品主要还是传统的科幻题材，除了引入了一些插画之



←早期的魔幻轻小说大作《吸血鬼猎人D》，在文风和故事上还显得非常硬派，不是很「轻」。

外与当时其他的科幻文学作品之间也并没有太大的区别，直到 1983 年，朝日 SONORAMA 文库为读者们带来了菊地秀行的大作《吸血鬼猎人 D》。这部先后被改编为漫画、动画和游戏的大作，不仅风靡了日本，更在世界范围内拥有数量庞大的粉丝群体。

除了朝日 SONORAMA 文库之外，早期的轻小说文库还有集英社在 1976 年所创立的 Cobalt 文库。Cobalt 文库是一家主要出版少女向轻小说作品的文库，旗下有着被称为 Cobalt 四天王的田中雅美、正本典子、久美沙织、冰室冴子等众多知名作家。其中特别是名作《听见涛声》曾被吉卜力工作室改编为剧场版动画的冰室冴子，她那被读者称为“宛如动画一样的小说”“宛如漫画一样的小说”更是被视作轻小说这一概念正式开始兴起的起源之一。

## Chapter 02 幻想小说的大时代

从 70 年代中期到 80 年末期之间的这一段时间中所诞生的作品，虽然已经有了如今轻小说的雏形，但是这些传奇性较强的作品主要还是以铺垫性质为主，尽管在写作风格上已经很便于初高中学生的阅读，但是从作品题材和内容的厚重度来说，还是更加接近一般大众级别的小说，与少年漫画那轻快的风格相比还有一定的差距。而为轻小说带来转变的契机，则是 80 年代末 90 年代初，角川出版集团旗下的富士见 Fantasia 和角川 Sneaker 两家文库的登场。

上个世纪 80 年代末 90 年代初，对于日本娱乐界来说是一个革新转变的时代，依托于任天堂和世嘉所推出的家用机和主机，各式各样的新游戏被开发出来，前所未有的新式体验改变了日本年轻人之间的流行元素趋势。尤其是在像《勇者斗恶龙》《萨尔达传说》等人气大作的影响下，魔幻风格的故事开始在日本流行起来。在时代底蕴的酝酿之下，轻小说迎来了自己发展的第一个黄



←神坂一的系列轻小说《秀逗魔导士》被多次改编为多季动画，是可以被称为「国民级作品」的人气大作。

金时期，而站在这一次潮流先端的是被誉为轻小说三大文库之一的富士见 Fantasia 文库。1990 年，摘得第一届富士见 Fantasia 大奖准入选奖的《秀逗魔导士》，由富士见 Fantasia 文库正式发行。这部以主角莉娜·因巴斯的第一人称视角为核心所创作的超长篇系列轻小说，在改编为漫画和动画后，影响力不仅遍及全日本，更是在世界范围内都拥有极多的忠实粉丝。比起 70 年代中到 80 年代末的早期轻小说，不论是在世界观的设定，还是故事情节的展开方面，《秀逗魔导士》都是一部定位更加明确的少年向轻小说。热血战斗风格的本篇与爆笑恶搞风格的外传结合在一起，正好涵括了日本少年漫画中最流行的两大主流趋势。这样一部专为青少年读者创作的作品，在前无古人的情况下，取得极大的成功简直是必然的。在《秀逗魔导士》之后，富士见 Fantasia 文库又陆续推出了《魔术士欧菲》《风之大陆》等几部销量破百万册的系列魔幻大作，将幻想小说推上了这个时代的巅峰。

在 Fantasia 文库大红大紫的同时，角川旗下的另一家文库角川 Sneaker 也没有闲着，由角川 Sneaker 出品的《罗德岛战记》，可以说是继承了前一个时代中所流行的正统系魔幻题材作品。细腻而又庞大的世界观，以及改编桌游的巨大影响力，使得《罗德岛战记》在当时俘获了一大批青




←毫不夸张地说，没有《凉宫春日》系列的惊艳登场，就没有今日轻小说产业的繁盛辉煌。

年读者的心。即便到了 20 多年后的今天，提起这部作品依旧能让很多老读者们津津乐道。如果说《秀逗魔导士》为轻小说打开了小学生和初中生的消费市场的话，那么《罗德岛战记》所瞄准的则是年龄更高一些的高中生和大学生的市场。90 年代时期，富士见 Fantasia 与角川 Sneaker 这两家定位与风格稍稍错开的文库，在为角川书店称霸轻小说出版界打下了坚实的基础的同时，更是将幻想类小说推上了众多出版题材的金字塔顶端。




## 目标！现代！

虽说 20 世纪 90 年代是属于富士见 Fantasia 和角川 Sneaker 的幻想题材时代，但真要评选 90 年代对轻小说业界发展影响最深远的事件的话，还要数引领 00 年代轻小说发展风潮的电击文库的建立。1992 年，因为经营理念上的分歧，角川书店当时的董事长角川春树的弟弟角川历彦带领角川旗下的一部分轻小说家出走，建立了 Media works 公司，并举起了电击系列的大旗。与早前的所有文库的经营理念都不同，电击文库并不是被动地在作品人气高涨之后推出动画、漫画的改编，而是提倡以主动推进轻小说的动画、漫画改编，再以动画和漫画带动原作轻小说的销量。不过，尽管这个理念最先是由电击文库所提出来的，但是在建立的头 10 年间，一直沿着富士见 Fantasia 和角川 Sneaker 所建立的经典幻想道路前行的电击文库，在一开始并没有什么大的作为，直到 2005 年，

才迈出了撼动轻小说乃至整个ACG产业的一大步，推出了由高桥弥七郎所执笔的轻小说《灼眼的夏娜》的电视动画。

在《灼眼的夏娜》之前，就有很多像《秀逗魔导士》《罗德岛战记》这样的轻小说名作被漫画化、动画化改编取得了非凡的成绩，但是八九十年代的改编动画，普遍是以动画和漫画本身作为经营的重心，对于原作小说的连带作用并不太受重视。但是到了电击文库的《灼眼的夏娜》，则是一改以前对于漫画和动画这些传统媒介的重视，而是改为以小说本身作为宣传重心，将动画看作为小说制作的“广告片”，比起动画的DVD销量来说，更看重小说单行本的销量。这样的经营理念，将原本在产业链中处于次要地位的轻小说，一下子提升到了核心的位置，使得本就处于上升期的电击文库作品的销量进入了连年倍升的状态之中。

紧跟电击文库的开门红，老牌文库角川Sneaker在2006年投下了一颗彻底改变轻小说在日本地位的大作《凉宫春日的忧郁》。即便在电视动画播出之前，《凉宫春日的忧郁》这一部堪称颠覆性风格的轻小说作品就已经在日本积累了不俗的人气，但是电视动画所带来的引爆性效果，直接将这部作品推上了神坛。电视动画对于轻小说所起到的作用是杂志、书店等传统的小说宣传模式所完全无法比拟的。首先单从电视动画的上百万、甚至上千万级别的收视群体这一个方面来说，基本上都是几万规模的轻小说杂志就已经完全无法构成比较。而且，传统的书店营销模式，则因为被一般大众文学市场所占领，使得轻小说的宣传很难受到专门书店以外的一般书店的重视。最后，动画可以以形象生动的模式将轻小说所描绘的精彩故事转化为视觉信号，让读者可以只用每周十几二十分钟就能吸收大量的作品内容，更能表现出只凭文字而无法直接体会到的绚丽的视觉效果。这不仅对于忙于学习的学生群体来说更为便利，也让观众更容易理解小说里抽象的内容。另一方面，对于主要便是制作改编动画的J.C.STAFF和京都动画这样的公司来说，好的轻小说可以为自己提供品质优良的剧本，加上原本的轻小说读者一般都会成为改编动画的观众，收视群体和DVD销量上也会得到保证，所以与轻小说文库之间的合作对于动画公司来说也是互惠互利的一件美事。

在《凉宫春日》之后角川集团旗下的后起之秀MF文库J出品的《零之使魔》电视动画接续了轻小说改编动画的人气，而电击文库更是连续将《奇诺之旅》《狼与香辛料》《无头骑士异闻录》等众多旗下大作推进动画市场，让轻小说业界迅速崛起，成为二次元文化领域最瞩目的一颗新星。

在进入新的世纪之后，轻小说作品在选材和风格上面有了极为明显的变化，一改之前明显模仿欧美魔幻和日式漫画的风格，开始走入现代世界和日常生活类的题材，文风也开始向清新和较文艺的方向发展，逐渐形成了一种独特的轻小说式写作风格。同时，随着一些像GA文库、HJ文库、KA Esuma文库、讲谈社轻小说文库等新兴势力的进入，角川集团在轻小说出版业界一家独大的局面也逐渐被打破，新兴文库在选材和创意上的大胆迈进，也势必会让轻小说朝着更加多元化的方向继续前进。




←主推一位女主角，标准的电击文库式轻小说动画化的巨大成功奠定了电击文库的经典经营模式。《灼眼的夏娜》，

## 简述

# 走进轻小说

轻快文字与悦目插画交相辉映，轻小说魅力让人神往。
那么，该怎样找到自己喜欢的轻小说？又该通过怎样的途经购买喜欢的作品呢？

近年来随着正版引进日本轻小说的天闻角川公司的建立，轻小说在中国的读者群体也开始越发壮大起来，在天闻角川的牵线搭桥之下不少当红轻小说作家都曾来华举办过签售活动。而且随着轻小说改编动画的热潮一波接着一波，更多优秀的作品托了动画的福而被大家所了解，更多的读者加入到轻小说阅读大军的行列之中，在这里就为刚刚开始了解轻小说的读者们介绍一下轻小说行业的现状，也为大家解读一下该如何去挑选符合自身喜好的轻小说作品。

首先，提起中国的轻小说产业，就不得不先说说广州天闻角川公司。这家成立于 2010 年 4 月的公司，是湖南天闻动漫传媒有限公司和角川集团亚洲有限公司合资成立的图书发行公司，专攻引进漫画和轻小说的代理与发行。因为是与角川集团合作的合资公司，所以天闻角川所代理引进的基本上都是角川集团旗下的角川 Sneaker 文库、富士见 Fantasia 文库、电击文库、MF 文库 J、Fami 通文库的轻小说。虽然缺少一些其他文库的当家力作，但实际上角川集团旗下的的这几家轻小说文库基本上就已经包揽了从 90 年代初以来，诞生的绝大部分轻小说名作。天闻角川代理之下被引进的，值得一看的名作有角川 Sneaker 文库的《凉宫春日惊愕》《丹特丽安的书架》；电击文库的《灼眼的夏娜》《刀剑神域》《电波女与青春男》；富士见 fantasia 文库的《碧阳学园学生会议事录》《这就是僵尸吗？》；MF 文库 J 的《变态王子与不笑猫》《机巧少女不会受伤》；Fami 通文库的《笨蛋、测验、召唤兽》等。

虽然得到引进的轻小说已经达到了几十部之多，但是比起轻小说的诞生之地日本来说，国内读者可以轻松阅读的简体中文版轻小说数量还是很少。不过比起每年的轻小说出版量早已超过了千本数量的日本，引进作品数量较少的国内也有一项优势，那就是精品率非常之高。基本上只有形成一定人气基础的作品才能得到出版商的青睐，得到被引进的机会，所以引进的中文版作品几乎很少有让人失望的，销量也都十分不错。有兴趣的读者，可以访问天闻角川的官方网站，上面不仅有每部作品的详细介绍，还会有每月最新的书讯和活动情报。

除了代理出版之外天闻角川还与台湾角川书




←《刀剑神域》系列作者川原砾的出道力作《加速世界》，也是一部曾被改编为电视动画的优秀轻小说作品。




←因为妹系题材而曾引起诸多话题的《我的妹妹不可能这么可爱》，不论是电视动画还是轻小说原作都是值得一试的佳作。

店一起创设了“角川华文轻小说暨插画大赏”。2011年开始的这项大奖分设长篇轻小说、短篇轻小说、插画三项，获奖小说不仅有机会得到出版机会，获得长篇金奖的作品甚至有机会登陆轻小说起源之国日本，得到日文版出版的机会。对于想要投身中文轻小说创作或者插画创作的人来说，是一个非常具有吸引力的大奖。

在阅读感官上，国内出版的轻小说与日版轻小说是有很大区别的。国内版一般都是采用精装本，与日版的文库的差距很大，不过较大的字体和间距更符合国人的阅读习惯，阅读起来也比日版密集的小字要舒服很多。同时，也有一些轻小说并不是作为轻小说被引进，而是作为一般外国文学被翻译出版，比较有代表性的就是西尾维新的《刀语》系列。这部本来就是卡在轻小说与一般小说之间的作品，在2010年被江苏文艺出版社引进时就是作为一般引进图书。另外，有些轻小说也可以在出售台版书的书店中买到由台湾角川书店或者台湾尖端书店代理的台版轻小说，对于一些国内没有代理或者是代理版出版很慢的作品来说，台版轻小说也是一种不错的选择。

对于很多读者来说，初次接触轻小说的契机多半都应该是观看了改编动画，为了了解更多的内容才去看作为原作的轻小说。近年来说，影响力最大的几部改编动画当属《刀剑神域》《魔法禁书目录》和《我的妹妹不可能这么可爱》。其中《刀剑神域》和《魔法禁书目录》因为成书比较早，所以在风格上还是比较贴近王道战斗系热血少年漫画，而《我的妹妹不可能这么可爱》则是近年来主流的日常系轻小说代表作。如果对《刀剑神域》这类的作品比较有兴趣的话，就比较推荐它的作者川原砾的另一部力作《加速世界》，这两部作品本就是在世界观上相互关联的，而且《加速世界》同样也有改编动画，看起来也会比较轻松有趣。而对于喜欢《魔法禁书目录》这类的现代都市风格的战斗剧的话，《弑神者 Campione》《绯弹的亚里亚》也比较值得一看。另外还有一些像是《魔法使借贷公司》这样的老作品，对于喜欢将魔幻与现代相结合的读者来说，也十分值得一试。对于喜欢《我的妹妹不可能这么可爱》这类日常风格作品的读者来说，选择的范围可就是最广泛的了。像是带着一点校园题材的《碧阳学园学生会议事录》《我的朋友很少》《我的青春恋爱物语果然有问题》都是曾被改编为动画的经典之作。此外如果还喜欢加入一些奇幻元素的话，《变态王子与不笑猫》还有谷川流的经典之作《凉宫春日系列》更是不容错过。同时，加入了一些战斗场面的《物语系列》、以青春群像剧作为主打的《无头骑士异闻录》，也是十分不错的选择。总的来说，因为面向的读者群体的飞速扩大，轻小说的题材也随之日新月异，总会有适合你的作品在等待着你，如果实在不知道该读什么书的话，那就跟着感觉走依靠封面的插画来选择作品吧！

# 轻小说的题材

在轻小说大奖的投稿说明中，最常见的四个字就是“题材不限“，
不过就算是出版商不限制题材，适合轻小说风格的题材还是比较有限的，可以被归为大致的几类。



## 救世系

拯救世界历来都是深受各类媒体所喜爱的题材，这样王道的故事展开对于轻小说来说就更是绝不可少。虽然近年来以拯救世界为主题的作品已经越来越少，不过也不乏一些人气作品出现。人气最旺的当是改编动画第一季刚刚结束就传出第二季制作决定的《约会大作战》。



## 打工系

工作这个概念和主张轻松愉快的轻小说通常很难联系在一起。但是就是这种反差极大的二者之间的结合，反而会产生一种奇妙的变化。以和原聪司的《打工吧！魔王大人》为代表的新式异常系打工仔轻小说就以恶趣味一般的颠覆性设定，将本应生硬无趣的打工生涯变得无比欢乐。



## 日常系

在摆脱 90 年代幻想系大热潮的余波之后，日常系作品登上了轻小说题材的顶点，近年来流行的作品中，除去一些老牌系列大作，新作之中基本都是以欢乐的日常生活为主基调的作品。代表性较强的作品，有《我的朋友很少》《碧阳学园学生会议事录》《听爸爸的话》等。



## 非日常系

如果你既想看传统的幻想系题材，又想看现代的清新日常剧，那么恭喜你！将这两者结合在一起，以《潜行吧！奈亚子》为代表的“非”日常系题材作品一定会满足你的需求。



## 恋爱系

恋爱！自古以来就是传统少年向题材中不可或缺的一部分，就连《少年 JUMP》中，也总会有一两部以恋爱为主题的漫画，而轻小说作品不仅几乎每一部都会涉及到恋爱的题材，更是有不少以恋爱为主题的作品。近年来比较有名的代表作有《三人行必有我妹》《迷途猫》等。



## 悬疑系

在恐怖小说、推理小说盛行的日本，任何文学作品都无法离开这两大悬疑系的经典题材。加上轻小说文库逐渐开始瞄准高年龄层市场，使得一些推理作家投入到了轻小说创作的阵营之中。不久前曾动画化的《Another》，就是新本格推理作家绫辻行人所创作的一部悬疑系轻小说。



## 战斗系

战斗系轻小说中，最知名的便是长期盘踞各大轻小说排行榜前列的正统战斗大作《魔法禁书目录》。另一方面，战斗系作品中也有另辟蹊径的战斗热血作品。像朝浦创作的战斗系轻小说《便·当》，就将战斗这一古老题材与读者们的日常生活结合起来，成了另一种全新的乐趣。



## 青春系

青春系小说中，有通过灵魂交换等奇妙事件描绘友情与青涩恋情的《心连情结》、有讲述平凡人和天才间距离的励志作《樱花庄的宠物女孩》、还有怪异地将运动的青春激情与怪蜀黍们最爱的小萝莉融合在一起的篮球轻小说《萝球部》。各式各样的青春题材，肯定有一样能触动读者的心。

## 冒险系

冒险系是轻小说的传统题材，可近年来随着日常系作品的流行，日渐走起了下坡路。不过，冒险系的轻小说可是最不容忽视的，因为川原砾《刀剑神域》与《加速世界》所兴起的冒险系狂潮才刚刚开始。除了川原砾的两部作品之外，杉井光所创作的新作《乐圣少女》同样也十分值得一读。

# 轻小说的类型

诞生近40年，轻小说已经有了二十多家出版商，品种和规格繁多。
按类型来分类的话，大致可以将轻小说分为三大类型，原创轻小说、改编轻小说、同人轻小说。



## 原创轻小说

原创轻小说占据着现今各大文库出版轻小说中的绝大部分比重。原创轻小说，顾名思义就只是完全由作者或者作者群所创作的全新作品，而不是经由复制、改编、模仿等手段诞生的剽窃作品，也不是借用他人作品的世界观、角色设定与剧情进行的二次创作。随着轻小说产业的不断发展，原创轻小说早已成为了轻小说文化的根本支柱，每年日本各家文库出版的原创轻小说数量就达到数千册，种类繁多题材各异的原创轻小说正在逐渐改变日本年轻人的阅读习惯。




←夺得第一届GA文库大奖的《潜行吧！奈亚子》，就是很好的避开竞争激烈的老牌文库大奖，选择新兴文库的典型范例。

参与原创轻小说创作的方式主要有两种，分别是投稿和参加专项轻小说新人奖。一般来说参与投稿的，基本是一些已经担当过其他领域的脚本家或者剧作家，是想要转行创作轻小说，可又不太适合参加新人奖的人。不过对于新人作家来说，投稿也是进入创作领域最简单快捷的途经。有志参与轻小说创作的作家，可以将自己所创作的轻小说邮寄到轻小说文库的编辑部。经过专业编辑的审读之后，如果作品的质量合格有足够的吸引力的话，便有可能获得出版的机会。当然，一般来说初次投稿的成功率并不会太高，但是如果在文笔或者故事设定上具有一定的特点的话，也不乏会因此而被编辑看中，在编辑的指点下改进文笔功底或者故事情节，最终可获得出道的机会。

与投稿相比较，更为主流的一种轻小说出道方式，就是参加各家文库所举办的轻小说新人奖。既能获得高额奖金，又能让自己的作品出版，同时还能在发售前就为出道作积累大量的人气，一举三得的轻小说新人奖是所有励志成为轻小说家的人的梦之舞台。不过，虽然每家轻小说文库都有自己的新人奖，而且有些新人奖甚至一年要举办两届，但是随着轻小说产业地位的上升，每年参与轻小说新人奖角逐的新人作家更是呈几何倍数上升。像“电击轻小说大奖”，参赛作品数量几乎是以每年千部以上的速度增长，最近一届的参赛作品数量已经达到了七千部以上，看来超过

万部也是指日可待了。即便“电击小说大奖”不像其他大奖那样容易出现空缺，每年都会发出大奖，而且就算不获奖，留到最后一轮的作品也很有可能获得出道的机会，可是这种万分之几的概率还是不由得让参赛者们感到“绝望”。所以如果没有在这种千军万马过独木桥的激烈争夺中幸存下来的信心的话，还是参加一些新兴文库的新人奖会比较简单，而且也更容易获得文库编辑的重视。

除了投稿和参赛之外，一些活跃于其他领域的作家也经常会在文库编辑策划的联动企划中参与到原创轻小说的创作当中，此类的作品通常都是像《神曲奏界》系列这样的由一位或者多位成名作家共同创作的作品。



## 改编轻小说

改编轻小说是轻小说诞生初期的最主流模式，早期的轻小说除了个别原创大作之外，基本都是像《宇宙战舰大和号》《机动战士高达》这样的人气动画作品改编的小说。甚至可以说就是为了让这些动画改编小说符合原作动画的风格，才会大幅度地在书中采用动画或漫画风插画这种新颖的手法。不过由于原创轻小说的地位飞速提高，改编轻小说早已淡出主流轻小说读者的视野范围，通常只是作为一部跨媒体制作作品的一环，只面向喜欢某部作品的粉丝而出版。



## 同人轻小说

同人轻小说也就是轻小说型的同人志，是一个很特殊的概念。它包括了一切以非正规出版方式发售的独立创作小说和二次创作小说，以及一部分官方以同人作为噱头推出的正规出版的外传小说。同人志本是一种文化，主要目的在于摆脱正规出版的复杂环节和大量成本，让自己创作的作品可以通过自费印刷来在同好圈中传阅。虽然同人志的出售名义上只是为了收回印刷成本，但是近年来的商业化也使得同人志售贩变得越来越复杂。不论怎样，对于爱好轻小说的人来说，同人志本应是一个不错的创作平台，可是由于同人志的市场主要被漫画、游戏和插画集所占领，加之又有参加轻小说大奖这样极富吸引力的出道方式，所以同人轻小说，特别是独立创作也就是原创的同人轻小说极其罕见，不过其中也有奈须蘑菇所创作的名作《空之境界》。这部本是独立创作的同人小说的作品，在型月正规化之后又得到了再版的机会，而这种正规出版的再版书则已经不能再被称为同人轻小说了。二次创作的轻小说一般来说比较少见，就算在同人界的盛会 Comike 上都不一定会有贩售，倒是日本的一些大学的二次元文化社团，常以这种手段制作社刊，可惜一般印刷量有限，大学甚至社团外部的人都很难一睹其芳容。至于官方同人则更加常见一些，像电击文库就很喜欢推动自己旗下毫无相关的两部作品之间的联动，这样的联动小说中常常会发生像“桐乃战炮姐”这样的情节（出自《我的妹妹不可能这么可爱》与《魔法禁书目录》），一般来说以恶搞和搞笑类情节为主，主要目的便是为作品增加人气，通常会连刊载文库对应的轻小说杂志上或者以单行本的形式售卖。

# 轻小说大奖

对于轻小说产业以及轻小说作家们来说，一年中最最重要的事情便是轻小说大奖。
基本上每家文库都有属于自己的轻小说新人奖，各具特色的新人大奖，每年都为业界注入大量的新鲜血液。



## 电击小说大奖



### 什么是电击小说大奖

“电击小说大奖”是由轻小说业界三大出版商之一的电击文库所属 ASCII Media Works 公司所设立的一项轻小说奖项。作为轻小说业界投稿数量最多的大奖，“电击小说大奖”是一项面向新人轻小说作家，同时募集长篇与短篇作品的新人奖。对于长篇小说的篇幅要求是 250—370 页原稿纸（400 字 / 页），短篇小说则为 42—100 页原稿纸。投稿题材不限，无论是科幻、魔幻、恋爱、历史、恐怖题材的作品皆可参加评选，并且可以进行复数投稿，也就是同一位作家在一届大奖中可以投稿多部作品，但不可以把已经参选其他轻小说奖项的作品用于投稿。




←越奇葩的作品就越容易博取眼球，也就越容易在大奖中脱颖而出，《萝球社》很好地诠释了这一点。

“电击小说大奖”从电击文库建立的第二年，1994 年开始举办，截止至 2012 年已经举办了 19 届，在兴起没有多少年的轻小说业界是一个历史悠久的奖项。创设之初的“电击小说大奖”原本是“电击游戏三大奖”中的小说部门，本名“电击游戏小说大奖”，当时的“电击小说大奖”还仅仅只是 MediaWorks 公司旗下的电击系列品牌中的一员，与它相并列的还有“电击游戏插画大奖”和“电击游戏设计大奖”，之后在 1996 年的第三届“电击游戏三大奖”中“电击游戏设计大奖”被“电击游戏漫画大奖”所取代，构成了电击系以轻小说、漫画为主体辅以游戏相关产业的出版模式。在 2004 年度的第十一届时，“电击游戏三大奖”更名为“电击三大奖”，“电击游戏小说大奖”也因此更名为“电击小说大奖”，完全从游戏中脱离出来，成为单独以小说出版为核心的奖项。刚刚改名一年之后，漫画部门的“电击漫画大赏”就从中独立出来，剩下的“电击小说大奖”与“电击插画大奖”两项构成了全新的“电击大奖”，并作为专门为轻小说产业服务的奖项延续至今。

虽然几乎每家轻小说文库都有属于自己的新人奖项，但是“电击小说大奖”在日本轻小说界






↑（左）金奖得主《机甲都市柏林 1935》是作家川上稔的代表作。（右）《打工吧！魔王大人》是十七届的银奖得主。

却有着无与伦比的地位。最直观的体现就是“电击小说大奖”得主的成名率，与堆积如山的参选作品数量。1993 年才创立的电击文库是轻小说三大文库中最年轻的，同时也是最有魄力最追求创新的一家文库。与经常出品改编小说，业务上比较古板的角川 Sneaker 文库还有富士见 Fantasia 不同，电击文库主要标榜就是原创轻小说，所以电击文库一直在不惜一切努力地发掘新人，而这些努力最后所汇聚而成的便是“电击小说大奖”。电击文库的编辑对待投稿的文章与投稿作者的负责态度在众多奖项中都是非常特别的，敏锐的眼光让他们总是能发掘到具有独特闪光点的作者，再加上细心的指导与引领，使得“电击轻小说大奖”获奖者的成名率高得吓人不说，就连没能捧得奖项的投稿人，都很有可能获得编辑的垂青从而一跃成为轻小说家。与其他奖项的得奖者最终可能仅仅止步于得奖而后继无力不同，几乎每一届“电击轻小说”大奖中都有轻小说名家诞生。比如第一届的高畑京一郎现在已经是“电击小说大奖”的评委，第二届的获奖者古桥秀之有着《斩魔大圣》系列等佳作，第三届获奖者川上稔的作品《境界线上的地平线》刚刚被动画化不久，还有后来创作出《灼眼的夏娜》的高桥弥七郎，《无头骑士异闻录》的作者成田良悟，《狼与香辛料》的支仓冻砂，《萝球部》的苍山探，《刀剑神域》的川原砾。这些作家都是从“电击轻小说大奖”这个舞台出发，为大家带来了众多精彩轻小说作品的。另一方面，耐心细致的电击文库编辑也不会放弃没能获奖的作家，像《奇诺之旅》系列的作者时雨泽惠一，《魔法禁书目录》的作者镰池和马，《我的妹妹不可能这么可爱》的作者伏见司都是被电击文库的编辑从落选的作品中发掘出来，最后成为顶尖轻小说作家的典型。因此，对于立志走上轻小说创作道路的人来说，“电击轻小说大奖”就是一道龙门，只要越过它就能一飞冲天。在惊人成名率的诱惑下，从 1994 年只有 656 部作品参选的第一届“电击游戏小说大奖”，到 1996 年参选作品首次破千达到 1326 部，再到 2013 年总参选作品达到惊人的 7523 部，创设二十年来，“电击轻小说大奖”的规模扩大了十倍有余，每年光是评选工作就要消耗近半年的时间，俨然成为了获奖难度最高的轻小说新人奖。

## 奖项与奖金

“电击小说大奖”设有包含有正奖与副奖的“大奖”“金奖”“银奖”这三项基本奖项以及从第五届开始添设的“评选委员会特别奖”、从第十五届开始添设的“电击文库 MAGAZINE 奖”、从第十六届开始添设的“Media Works 文库奖”六项常规奖项，在第二十届时额外添加了面向学生群体的“电击学校大奖”，但只限于第二十届。



←电击轻小说大奖可谓是轻小说业界的风向标，它的获奖作品甚至可以决定未来几年内轻小说新作的风格趋向。

“电击小说大奖”各项奖项的奖金如下：“大奖”正奖+副奖的奖金金额为300万日元、获奖作品获得由电击文库出版的机会；“金奖”正奖+副奖的奖金金额为100万日元、获奖作品获得由电击文库出版的机会；“银奖”正奖+副奖的奖金金额为50万日元、获奖作品获得由电击文库出版的机会；“评选委员会特别奖”正奖+副奖的奖金金额为5万日元；“电击文库MAGAZINE奖”正奖+副奖的奖金金额为50万日元；“Media Works文库奖”正奖+副奖的奖金金额为100万日元；“电击学校大奖”正奖+副奖的金额为30万日元。




←川原砾未参赛的作品《刀剑神域》反而比获得大奖的《加速世界》更受读者们的欢迎和追捧。

## 电击小说大奖的评奖

近年来每届参赛作品数都超过六千作以上的“电击小说大奖”，评奖委员会主要由电击文库的编辑、小说作家、文艺评论家担当，要经过五轮评选才会决出最终的大奖得主。第一次评选需的人力物力最大，但电击文库却敢于向所有参选者保证“评审委员会将所有的原稿，从头到尾进行精读”。第一轮评选中主要考量的方向是“创意、故事、世界观、角色、构成、文章表现力、读后感”这七项，以这七项分别进行从A~C的打分，最后进行综合评定，从所有参选作品中选出633部作品进入第二轮选拔。作品进入第二轮评选后，将由电击文库的两名编辑，分别从不同的角度对作品进行评定与打分，然后选出169部A级评价的作品进入第三轮评选。在第二轮评选中，每一位编辑的意见都很受重视，这意味着只要作品能够从某个方面吸引住某位编辑，让这位编辑觉得“这部作品很有趣，可以通过！”就可以进入第三轮评选，所以第二轮评选可以看做是对作品趣味性方面的再评估。到第三轮选拔之前，大约已经有近90%的作品被刷下，但是投稿作者们的努力并不会白费，所有通过一二轮评选的优秀作品都会收到电击文库寄来的评选表。评选表上有电击文库的编辑为作者详细指出作品的优缺点，并会为作者提出改进的建议。

第三次评选是对通过第二次评选的169部作品的再次精读，依旧由两位编辑组成一个小组，分组对作品进行评定打分。第三次评选的主要目的除了再度全盘审视投稿作品之外，重在挖掘作品中的某一项闪光点。编辑们会再次审读作品的文字表达能力、全书的世界观、故事的构成、角色的设定等各个方面，挑选出其中颇具闪光点的61部作品，送入第四轮评选。所有通过第三轮评选的作品，都可以得到五位编辑的点评与建议。而突入第四轮评选的61部作品，将会在电击文库编辑部的所有编辑全员进行过精读之后，开会进行评选，推举出参加最终评选的10部高水平作品。在第四轮的评选中，不论是编辑长还是新人编辑，都有同等的表达自己意见的权力，绝不会出现某位编辑的品位与喜好决定一切的局面。

从六千多部作品中，一路过关斩将来到第五次也就是最终评选的作品一共有十部，而迎接这十部作品的则是阵容豪华的最终评选委员会。每届的最终评选委员会都是由业界知名的顶尖轻小说家、制作人、动画或者电影导演、编剧、以及资深编辑组成。2013年举办的第21届“电击小说大奖”的最终评选委员会成员有：系列巨作《奇诺

之旅》的作者、“第六界电击小说大奖”最终评选，轻小说作家时雨泽惠一；“第一届电击小说大奖”金奖得主，轻小说作家高畑京一郎；曾执导动画《机动战舰抚子》的佐藤龙雄监督；参与过《大奥》等多部电影出品的资深制作人荒木美也子；Media Works 文库的编辑长佐藤达郎；电击文库的编辑长德田直巳。这些业内精英将会在最终评选中，对 10 部入围作品进行审读，各抒己见，在几个小时的讨论之后，决出最后的获奖作品，获奖者不仅可以捧得大量的奖金，更可以获得在电击文库进行出版的机会。不过实际上，即便没有最终获奖，只要进入了最终选考就同样有机会在电击文库出道。每位突破到最终选考的参选者，都将获得自己的担当编辑，从而走上轻小说作家的道路。像刚才有提到过的评委之一的时雨泽惠一、《魔法禁书目录》的作者镰池和马都是在最终选考落败之后，成功晋身顶尖作家行列的典型范例。




↑大奖得主（左）《角鸮与夜之王》反而没有金奖得主（右）《永生之酒》有人气，也算是电击小说大奖的一大特色。

## 获奖作品履历（主要奖项）

| 届别 | 大奖 | 金奖 | 银奖 |
|---|---|---|---|
| 第一届（1994 年） | 《五霊闘士オーキ伝》土门弘信 | 《クリス·クロス 混沌の魔王》高畑京一郎 | 正奖《冒険商人アムラフィ》中里融司 / 副奖《雲ゆきあやし、雨にならんや》坪田亮介 |
| 第二届（1995 年） | 《魔导特搜官》古桥秀之 | 缺 | 正奖《やまいはちから ～スペシャル·マン～》成重尚弘 / 副奖《茅本有里》 |
| 第三届（1996 年） | 缺 | 正奖《机甲都市柏林 1935》川上稔 / 副奖《NANIWA 捜神記》栗府二郎 | 正奖《ダーク·アイズ》天羽沙夜 / 副奖《HOROGRAM SEED》雅彩人 |
| 第四届（1997 年） | 《幻影死神》上远野浩平 | 《猫目狩り》桥本纺 | 《僕の血を吸わないで》阿智太郎 |
| 第五届（1998 年） | 缺 | 《学园武艺长》白井信隆 | 《Called Gehenna》三云岳斗 |
| 第六届（1999 年） | 《リングテイル》元山梦久 | 《双重混血》中村惠里加 | 《若草野球部狂想曲》一色银河 |
| 第七届（2000 年） | 缺 | 正奖《天国に涙はいらない》佐藤ケイ / 副奖《阴阳之京》渡瀬草一郎 | 《Wizard's brain》三枝零一 |
| 第八届（2001 年） | 《大唐风云记 洛阳的少女》海羽超史郎 | 缺 | 正奖《恶魔的眼泪》うえお久光 / 副奖《无限大 ZERO》有沢まみず |
| 第九届（2002 年） | 《除灵少女 死者沉眠于荒野》壁井有可子 | 正奖《七姬物语》高野和 / 副奖《永生之酒》成田良悟 | 缺 |
| 第十届（2003 年） | 《盐之街 Wish on my precious》有川浩 | 《我家有个狐仙大人》柴村仁 | 《学姐与我》冲田雅 |
| 第十一届（2004 年） | 《ルカ - 楽園の囚われ人たち -》七饭宏隆 | 《光之街》长谷川昌史 | 《奇迹的表现》结城充考 |
| 第十二届（2005 年） | 《お留守バンシー》小河正岳 | 《哀しみキメラ》来乐零 | 正奖《狼与香辛料》支仓冻砂 / 副奖《火目的巫女》杉井光 |
| 第十三届（2006 年） | 《角鸮与夜之王》红玉伊月 | 正奖《超人家族一家和乐！？》桥本和也 / 副奖《扉之外》土桥真二郎 | 《なつき☆フルスイング！ケツバット女、笑う夏希。》树户英斗 |
| 第十四届（2007 年） | 《放课后白物语》峰守ひろかず | 《君のための物語》水镜希人 | 正奖《under 異界ノスタルジア》瀬那和章 / 副奖《藤堂家はカミガカリ》高远豹介 |
| 第十五届（2008 年） | 《加速世界》川原砾 | 《平行恋人》静月远火 | 正奖《東京ヴァンパイア·ファイナンス》真藤顺丈 / 副奖《萝球部》苍山探 |
| 第十六届（2009 年） | 《幕末魔法士 -Mage Revolution-》田名部宗司 | 《ヴァンダル画廊街の奇跡》美奈川护 | 《主人与女仆》榎木津无代 |
| 第十七届（2010 年） | 《シロクロネクロ》多宇部贞人 | 正奖《青春ラリアット !!》蝉川タカマル / 副奖《IDO-LISING》広沢サカキ | 正奖《打工吧！魔王大人》和原聪司 / 副奖《アンチリテラルの数秘術師》兔月山羊 |
| 第十八届（2011 年） | 《エスケヱプ·スピヰド》九冈望 | 《あなたの街の都市伝鬼 !》听猫芝居 | 正奖《ウィザード＆ウォーリアー·ウィズ·マネー》三河ごーすと / 副奖《勇者には勝てない》来田志郎 |
| 第十九届（2012 年） | 正奖《きじかくしの庭》樱井美奈 / 副奖《アリス·リローデッド》茜屋まつり | 正奖《明日、ボクは死ぬ。キミは生き返る。》藤まる / 副奖《エーコと【トオル】と部活の時間。》柳田狐狗狸 | 《塔京ソウルウィザーズ》爱染猫太郎 |



# 富士见Fantasia大奖

## 什么是富士见 Fantasia 大奖

“富士见 Fantasia 大奖”是由三大轻小说文库中的富士见 Fantasia 文库所创设，1989 年创设的“富士见 Fantasia 大奖”是三大文库主推轻小说新人奖中历史最悠久的，二十多年来为轻小说业界贡献了大量优秀的作品，发掘了众多优秀的新人作家。不过这项大奖的最大特点却在于“大奖”总是缺失。

“富士见 Fantasia 大奖”本奖的作品募集范围为“面向年龄在十几岁左右的初高中生的娱乐性作品”，虽然题材并无限制，但基本上都是以幻想系的题材为主，作品必须是原创小说，不得抄袭。“富士见 Fantasia 大奖”是只面向长篇作品的新人奖，并不接受短篇投稿，作品的字数方面要求为 40 字 ×16 行的用纸 200-250 页，字数大约为八万到十六万之间。从“富士见 Fantasia 大奖”中独立出去的“轻小说文艺奖”则是面向中高年龄层次读者的奖项，字数上限被放宽到二十万。

“富士见 Fantasia 大奖”的最终评选委员会主要由轻小说作家组成，近年来 Fantasia 文库的编辑长也参加到其中。参加评选的名作家非常多，《银河英雄传说》的作者田中芳树也曾参与过第一届到第七届的评选。现任评委中的名家主要有《钢壳都市》系列的作者雨木シュウスケ、《碧阳学生会议事录》系列作者葵关南、《传说中的勇者的传说》系列作者镜贵也等。众多名家助阵的“富士见 Fantasia 大奖”中诞生过很多名作，比如掀起过一股僵尸浪潮的《这就是僵尸吗？》，2013 年动画化的《神不在的星期天》，而获得了第一届“准入选奖”的《秀逗魔导士》更称得上是国民级的经典作品。除此之外还发掘了榊一郎、日昌晶、川口士、入江君人等一大批现今活跃在创作一线的轻小说作家。

## 奖项与奖金

“富士见 Fantasia 大奖”最初主要分设为“大奖”“准入选奖”“佳作奖”“评选委员会特别奖”“努力奖”五项。在 2009 年的第二十一回时，对奖项进行了改革，与其他轻小说新人奖看齐，变为了“大奖”“金奖”“银奖”“读者奖”这四项常规奖项。而后在第二十四回时，又顺应轻小说文学系逐渐增加的趋势，另设了“轻小说文艺奖”，分为“大奖”“金奖”“银奖”。同时，因为“富士见 Fantasia 大奖”的作品募集范围被限定在“Fantasia”也就是幻想系作品中，所以在 2008 年和 2009 年举办过两届“NEXT Fantasia 大奖”，主要面向以现实社会为舞台的现实系作品。从 2012 年的第二十四届开始，“富士见 Fantasia 大奖”开始变为一年两届，分别在夏季和冬季进行投稿募集。

现今的“富士见 Fantasia 大奖”奖金金额为 300 万日元，“准大奖”的奖金金额为 100 万日元，“金奖”奖金金额为 30 万日元，“银奖”奖金金额为 20 万日元，“读者奖”奖金金额为 10 万日元。轻小说文艺部门的“轻小说文艺奖”“大奖”奖金金额为 100 万日元，“金奖”奖金金额为 30 万日元，“银奖”奖金金额为 10 万日元。




↑（左）《风之圣痕》和（右）《秀逗魔导士》所采用的魔幻题材是最受 Fantasia 大奖所喜爱的。

## 获奖作品履历（主要奖项）

| 届别 | 大奖 | 准入选奖 | 佳作奖 |
|---|---|---|---|
| 第一届（1989年） | 缺 | 《秀逗魔导士》神坂一 /《リュカオーン》绳手秀幸 | 《风之轮舞》冴木忍 /《シーヴァス》山本利津夫 |
| 第二届（1990年） | 缺 | 《ねこたま》小林めぐみ /《ポートタウン·ブルース》麻生俊平 | 缺 |
| 第三届（1991年） | 缺 | 《ひとつ火の粉の雪の中》秋田祯信 /《东北咒禁道士》大林宪司 | 《战国异形军记》葛西伸哉 /《漆黑的守护天使》护矢真 /《空が遠ざかったあと》原山可奈 |
| 第四届（1992年） | 《はじまりの骨の物語》/ 五代ゆう | 《翡翠的魔身变》まみやかつき | 缺 |
| 第五届（1993年） | 缺 | 《枪与魔法》川崎康宏 | 《死天使在冬至起舞》富永浩史 |
| 第六届（1994年） | 《众神的沙漠 风之白猿神》泷川羊 | 缺 | 《海賊船ガルフストリーム》夏绿 |
| 第七届（1995年） | 缺 | 缺 | 《天の御蔭日の御蔭》樱井牧 /《エルネミアの棺 異相界の凶獣》对马正治 |
| 第八届（1996年） | 缺 | 《杖术师梦幻帐》昆飞雄 /《友井町 Busters》水无月ばけら | 《氷壁のシュプール》篠原正 |
| 第九届（1997年） | 缺 | 《ドラゴンズ·ウィル》榊一郎 | 《カレイドスコープの少女》内藤涉 /《化け猫じゃらし¨吉原天災騒動記》髙桥夕树 |
| 第十届（1998年） | 缺 | 《The Third》星野亮 /《退魔师鬼十郎》市川丈夫 | 缺 |
| 第十一届（1999年） | 缺 | 《魔鱼战记》吉村夜 /《霸坏之宴》日昌晶 | 缺 |
| 第十二届（2000年） | 缺 | 《武官辩护士》镜贵也 /《激突カンフーファイター》清水良英 | 《アンジュ·ガルディアン》年见悟 |
| 第十三届（2001年） | 缺 | 《风之圣痕》山门敬弘 | 《西域剑士列传》松下寿治 /《ラッシュ·くらっしゅ·トレスパス！》风见周 |
| 第十四届（2002年） | 《12月のベロニカ》贵子润一郎 | 《攻击天使》高瀬ユウヤ | 《ラキスにおまかせ》桑田淳 /《エレメンツ·マスター》二宫环 |
| 第十五届（2003年） | 缺 | 《天华无敌！》ひびき遊 | 《ISON》一乃势まや /《仙·龙·演·义 开演！》秋穗有辉 /《マテリアルナイト》雨木シュウスケ |
| 第十六届（2004年） | 缺 | 《约束之柱 落日的女王》いわなぎ一葉 /《トウヤのホムラ》小泉八束 | 《节哀啃二之宫同学》铃木大辅 /《ムーンスペル!!》尼野ゆたか |
| 第十七届（2005年） | 缺 | 《紅牙のルビーウルフ》淡路帆希 | 《七人的武器商》大乐绚太 /《物质幽灵》葵关南 |
| 第十八届（2006年） | 《战鬼》川口士 | 《死神与巧克力百汇》花凰神也 /《太阳战士》坂照铁平 | 《黄昏色的咏使》细音启 |
| 第十九届（2007年） | 缺 | 《量産型はダテじゃない！》柳实冬贵 | 《沙の園に唄って》手岛史词 /《梦幻史记》真崎雅树 |
| 第二十届（2008年） | 缺 | 《苍穹的驱真》橘公司 | 《这就是僵尸吗》木村心一 /《甘い過日》仓田树 |

## 获奖作品履历（主要奖项）

| 届别 | 大奖 | 金奖 | 银奖 |
|---|---|---|---|
| 第二十一界（2009年） | 《神不在的星期天》入江君人 | 《中の下！》长岗真规子 | 缺 |
| 第二十二届（2010年） | 缺 | 《カナクのキセキ》上综朋大 | 《ごめんねツーちゃん -1/14569-》水泽黄平 |
| 第二十三届（2011年） | 《雷神 X 雷神》初美阳一 | 《没能成为勇者的我无可奈何决定去工作》左京润 | 《妹控！—IC—》稻叶洋树 /《绝对服从彼女》春日秋人 /《双界のアトモスフィア》筧ミツル |
| 第二十四届前期（2012年） | 《再生范式转移》武叶红 | 《勇者琳的传说》琴平稜 | 《我的女友是中二病》日の原裕光 /《绯剑的Valiant》小山タケル |
| 第二十四届后期（2012年） | 缺 | 《空战魔导士候补生的教官》诸星悠 | 《神喰のエクスマキナ》草薙アキ /《新世的学园战区》来生直纪 |




↑尽管是准入选奖，但对于少有大奖的 Fantasia 大奖来说，《秀逗魔导士》就相当于第一届的大奖得主。




↑近年来，Fantasia 大奖也逐渐跟上时代的脚步，开始选用一些取材比较奇葩的新式幻想轻小说。



# 这本轻小说真厉害!

## 什么是这本轻小说真厉害!

严格来说“这本轻小说真厉害!”并不是一项轻小说奖项，它只是一本由日本宝岛社在每年11月中下旬时期出版的轻小说导读书。与“这本轻小说真厉害!”同一系列的书籍还有“这本推理小说真厉害!”“这本恋爱小说真厉害!”“这本恋爱小说真厉害!”这三本。每年的“这本轻小说真厉害!”在介绍一年时间内各大轻小说文库出版的新作、系列作品的同时，还会顺带给今年的作品打打分排排名。

虽然并不是以决个一二三四五的目的来排名，更多是从人气和推荐程度的角度来进行比较，而且就算拿到了第一宝岛社也不会给作品发一分钱的奖金。不过因为轻小说业内一直都没有出现过像纯文学领域的芥川奖、大众文学领域的直木奖这种绝对意义上的荣誉，以至于本没有大奖性质的“这本轻小说真厉害!”最终成为了现今衡量轻小说业界风潮走向的最重要标杆。但归根到底，




←2013年的《这本轻小说真厉害!》，《刀剑神域》延续了2012年的成绩，依然稳稳占据榜单首位。

←2006年，刚刚推出第二期的《这本轻小说真厉害!》，这一届是西尾维新的《戏言》系列拔得头筹。

“这本XXX真厉害!”系列的主要内容并不是排行榜单而是作品的介绍与推荐，主要参与的作者除了作家、书评家、书店店员、编辑等业界相关人士之外，还有不少的知名艺人也会成为特邀嘉宾参与轻小说的评论与推荐，娱乐气氛非常强烈。虽然看起来或许有些不伦不类，却非常符合日本读者的需求，一经推出便迅速走红，深受读者们的好评。并且随着“这本轻小说真厉害!”这本年刊的走红，宝岛社还以它为名在2010年9月10日开创了一家全新的轻小说文库——这本轻小说真厉害文库，同时也诞生了真正以“这本轻小说真厉害!”为名的新人奖“这本轻小说真厉害!大奖”。顺带一提的是，该项大奖是所有轻小说新人奖中大奖奖金金额最高的，有500万日元之多，金奖和优秀奖也分别有200万日元和100万日元。

## 奖项与奖金

每年的“这本轻小说真厉害!”一般在11月中下旬发售，但是书名上所写的名号却是翌年的。



比如说创刊号的2005年度“这本轻小说真厉害！2005”实际上是在2004年的11月发售，这一点请格外注意。“这本轻小说真厉害！”的评选主要有“年度人气作品”“年度人气男性角色”“年度人气女性角色”“年度人气插画”四项。参与评选的作品涵盖了一年内出版的所有系列作品与独卷小说，不过因为独卷作品很难积累人气，所以一般的上榜作品皆为系列作，独卷作品排名最高的是获得2006年度第三名的《糖果子弹 A Lollypop or A Bullet》，作者为获得过直木奖的轻小说大家樱庭一树。

“这本轻小说真厉害！”之所以大受欢迎，便在于它的评选方式在让读者有一种非常强烈的参与感的同时，也能让他们得到业内专业人士的指点。使得“这本轻小说真厉害！”在不失专业水准的情况下，还能拉拢到读者的心。而帮它做到这一点的评选由以下三种方式构成。第一种是由作家、评论家、文库编辑、大学文学社团等具有专业小说知识的群体所填写的调查问卷。第二种是由出版商在发行新书前所雇佣的专业轻小说品读人们所填写的调查问卷。第三种则是在“这本轻小说真厉害！”的官方网站上进行的问卷调查，调查对象不分年龄性别。前两种模式让“这本轻小说真厉害！”总能很好地抓住轻小说业内的最新动向，第三种模式则是让读者们自身获得了强烈的参与感。

## 获奖作品履历（主要奖项）

| 届别 | 年度人气作品 TOP1 | 年度人气作品 TOP2 | 年度人气作品 TOP3 |
|---|---|---|---|
| 2005年度 | 《凉宫春日的忧郁》谷川流 | 《戏言系列》西尾维新 | 《恶魔同盟》うえお久光 |
| 2006年度 | 《戏言系列》西尾维新 | 《奇诺之旅》时雨泽惠一 | 《糖果子弹》樱庭一树 |
| 2007年度 | 《狼与香辛料》支仓冻砂 | 《凉宫春日系列》谷川流 | 《戏言系列》西尾维新 |
| 2008年度 | 《全金属狂潮》贺东招二 | 《凉宫春日系列》谷川流 | 《文学少女系列》野村美月 |
| 2009年度 | 《文学少女系列》野村美月 | 《龙与虎》竹宫悠由子 | 《笨蛋测试召唤兽》井上坚二 |
| 2010年度 | 《笨蛋测试召唤兽》井上坚二 | 《化物语》西尾维新 | 《文学少女系列》西尾维新 |
| 2011年度 | 《魔法禁书目录》镰池和马 | 《我的朋友很少》平坂读 | 《笨蛋测试召唤兽》井上坚二 |
| 2012年度 | 《刀剑神域》川原砾 | 《新约魔法禁书目录》镰池和马 | 《便·当》朝浦 |
| 2013年度 | 《刀剑神域》川原砾 | 《新约魔法禁书目录》镰池和马 | 《六花的勇者》山形石雄 |

| 届别 | 年度人气男性角色 TOP1 | 年度人气男性角色 TOP2 | 年度人气男性角色 TOP3 |
|---|---|---|---|
| 2005年度 | 阿伊（《戏言系列》） | 相良宗介（《全金属狂潮》） | 佐山·御言（《终焉的年代记》） |
| 2006年度 | 阿伊（《戏言系列》） | 佐山·御言（《终焉的年代记》） | 嘉优斯（《罪人与龙共舞》） |
| 2007年度 | 佐山·御言（《终焉的年代记》） | 阿伊（《戏言系列》） | 零崎人识（《戏言系列》） |
| 2008年度 | 相良宗介（《全金属狂潮》） | 阿虚（《凉宫春日系列》） | 上条当麻（《魔法禁书目录》） |
| 2009年度 | 木下秀吉（《笨蛋测试召唤兽》） | 高须龙儿（《龙与虎》） | 上条当麻（《魔法禁书目录》） |
| 2010年度 | 木下秀吉（《笨蛋测试召唤兽》） | 阿良良木历（《物语系列》） | 上条当麻（《魔法禁书目录》） |
| 2011年度 | 上条当麻（《魔法禁书目录》） | 一方通行（《魔法禁书目录》） | 桐谷和人 / 桐人（《刀剑神域》） |
| 2012年度 | 桐谷和人 / 桐人（《刀剑神域》） | 上条当麻（《魔法禁书目录》） | 阿良良木历（《物语系列》） |
| 2013年度 | 桐谷和人 / 桐人（《刀剑神域》） | 上条当麻（《魔法禁书目录》） | 一方通行（《魔法禁书目录》） |

| 届别 | 年度人气女性角色 TOP1 | 年度人气女性角色 TOP2 | 年度人气女性角色 TOP3 |
|---|---|---|---|
| 2005年度 | 朵库萝（《扑杀天使》） | 读子（《R.O.D》） | 长门有希（《凉宫春日的忧郁》） |
| 2006年度 | 奇诺（《奇诺之旅》） | 长门有希（《凉宫春日系列》） | 维多利加（《GOSICK》） |
| 2007年度 | 赫萝（《狼与香辛料》） | 长门有希（《凉宫春日系列》） | 凉宫春日（《凉宫春日系列》） |
| 2008年度 | 凉宫春日（《凉宫春日系列》） | 天野远子（《文学少女系列》） | 长门有希（《凉宫春日系列》） |
| 2009年度 | 天野远子（《文学少女系列》） | 赫萝（《狼与香辛料》） | 逢坂大河（《龙与虎》） |
| 2010年度 | 御坂美琴（《魔法禁书目录》） | 天野远子（《文学少女系列》） | 琴吹七濑（《文学少女系列》） |
| 2011年度 | 御坂美琴（《魔法禁书目录》） | 爱丽丝（《神的记事本》） | 茵蒂克丝（《魔法禁书目录》） |
| 2012年度 | 御坂美琴（《魔法禁书目录》） | 结城明日奈 / 亚丝娜（《刀剑神域》） | 柏崎星奈（《我的朋友很少》） |
| 2013年度 | 御坂美琴（《魔法禁书目录》） | 结城明日奈 / 亚丝娜（《刀剑神域》） | 稻叶姬子（《心连情结》） |

| 届别 | 年度人气插画师 TOP1 | 年度人气插画师 TOP2 | 年度人气插画师 TOP3 |
|---|---|---|---|
| 2010年度 | 竹冈美穗《文学少女》 | 伊东杂音《灼眼的夏娜》 | 左《说谎的男孩与坏掉的女孩》 |
| 2011年度 | 灰村清孝《魔法禁书目录》 | 马口铁《我的朋友很少》 | 竹冈美穗《黄昏色的咏使》 |
| 2012年度 | 马口铁《电波女与青春男》 | 灰村清孝《魔法禁书目录》 | abec《刀剑神域》 |
| 2013年度 | abec《刀剑神域》 | 马口铁《电波女与青春男》 | 灰村清孝《魔法禁书目录》 |



# 其他轻小说大奖

## Sneaker 大奖

“Sneaker 大奖”是轻小说三大文库之一的角川 Sneaker 文库所主推的一项轻小说新人奖，采用的是递进式的评选方式，最后由特邀嘉宾组成的最终评选委员会合议出大奖得主。但是奖金为 300 万日元的“大奖”却基本处于空缺的状态，截止至 2012 年评选结束的第十八届“Sneaker 大奖”，总共也只颁发过五次大奖，几率不足三分之一。虽然从名气和奖金额度上，“Sneaker 大奖”都比三大文库的另外两家所主推的新人奖差上许多，但也为 Sneaker 文库贡献了很多优秀的轻小说品，是 Sneaker 文库发展壮大的中坚支柱。其中最著名的名作当属获得了 2003 年度第八届“Sneaker 大奖”的作品《凉宫春日的忧郁》，值得一提的是该届除了《凉宫》所获得的“大奖”之外“优秀奖”与“特别奖”全部空缺，但就是这一部大奖便改变了整个轻小说甚至 ACG 业界，当属近二十年来含金量最高的一次轻小说奖。

## MF 文库 J 轻小说新人奖

2002 年开始踏入轻小说产业的 MF 文库 J，虽然只经过了十年多一点的发展，但在势头上却已经直追三大文库，并有赶超 Sneaker 和 Fantasia 文库的势头。而这一切的底气都来源于它所主办的“MF 文库 J 轻小说新人奖”。“MF 文库 J 轻小说新人奖”的奖项分为“最优秀奖”“优秀奖”和“佳作奖”，MF 文库 J 的运营风格与电击文库非常相像，十分喜欢跨媒体改编，近年来的很多轻小说改编动画都是来自 MF 文库 J。而这些小说的起点，便是“MF 文库 J 轻小说新人奖”。比如，《我的朋友很少》的作者平坂读便是第一届“优秀奖”的得主，此外还有《绯弹的亚里亚》的作者赤松中学、《锁锁美同学 @ 提不起劲》的作者日日日、《迷茫管家与懦弱的我》的作者朝野始、《变态王子与不笑猫》的作者相乐总等等知名作家都是通过“MF 文库 J 轻小说新人奖”走进了职业轻小说创作的世界。




←就算是十几届大奖只选出了这一部超人气大作，《凉宫春日》系列也够角川 Sneaker 文库「吃一辈子」的了。




←MF 文库 J 轻小说新人奖的获奖作品以清新的日常“后宫剧”居多，《变态王子与不笑猫》就是其中的代表之一。

## 京都动画大奖小说部门

以作品品质作为第一重心的京都动画公司的一大特色便是改编动画，或者说京都动画基本上只制作改编动画。但是每一个动画制作人都会有想要制作只属于自己的原创动画的梦想，而为京都动画人实现自己梦想的便是由他们所主推的“京都动画大奖”。“京都动画大奖”是从2009年开始举办的一项全新的ACG大奖，分为小说、漫画、脚本三个部门，每项分别设有“大奖”与“奖励奖”。“大奖”的奖金从第二回的30万日元开始逐渐上升，第三回是50万日元，到了第四回已经达到了100万日元，不过虽然已经举办了四届，但是却还没有诞生过一届大奖。尽管是新设的奖项，但是“京都动画大奖”的小说部门可以算得上是这几年瞩目度相当高的一项轻小说大奖，因为京都动画设立这个奖项的根本目的还是为TV动画挑选优良的剧本。加上是自己旗下的KA文库所出版，在改编等方面会比其他公司的作品要简单很多。像京都动画公司近期出品的《中二病也要谈恋爱！》《FREE》《境界的彼方》皆是由小说部门“奖励奖”的获奖作品改编而成。




←京都动画大奖的获奖作品《中二病也要谈恋爱！》在被改编为动画之后，获得了不俗的人气。

## 小学馆轻小说大奖

虽说小学馆是漫画业的传统巨头，但随着轻小说业界的逐渐兴起，小学馆也开始进入了这片市场。为了支援自己旗下新设立的两家轻小说文库，从2006年开始小学馆设立了“小学馆轻小说大奖”。“小学馆轻小说大奖”除了有共同的奖金金额为200万日元的“大奖”之外，还分别有奖金金额为100万日元的“GAGAGA奖”和“RURURU奖”这两个文库的部门奖，此外还有奖金金额为50万日元的“佳作奖”与用于扶持新人作家的金额为10万日元+2万日元×12月的“期待奖”，“佳作奖”与“期待奖”同样分文库评选。“小学馆轻小说大奖”的奖项之所以这样分开评选，主要是因为GAGAGA文库的定位为少年向轻小说文库，而RURURU文库的定位为少女向轻小说文库，在作品题材方面差别非常大，为了广泛选材不得不“分而治之”。奖项分开的同时，评选委员会也分为两组，委员中除了冲方丁、石田衣良这样的职业作家之外，还会邀请一些业内的特邀嘉宾，像2010年被邀请的是KEY社的麻枝准，2011年被邀请的则是漫画家畑健二郎。




←小学馆轻小说大奖十分喜欢模式新颖的作品，以四格小说为卖点的《GJ部》正好符合小学馆求新的需求。

# 轻小说的插画

轻小说的插画是判断一部作品到底是不是轻小说的标志，因此，我们也可以说，插画就是轻小说这个文学形式的最大的特色。很多人在选择轻小说的时候都会将插画作为第一标准。




## 轻小说插画的地位



轻小说与正常的文学性小说有着一个非常微妙的区别。有的人用故事内容来限定，认为只要是如同漫画一样的剧情的就算是轻小说。不过这样的话轻小说和 SF · 魔幻题材的小说之间的界线就会非常的模糊。因此，插画就成为了轻小说区别于一般文学的重要标志之一。

轻小说的特点是，封面均采用类似于漫画单行本一样的二次元人物插画。在一本轻小说的作者署名上，你会看到小说家和插画家两个人的名字。从这一点上就可以看出，插画是轻小说这个文学形式中非常重要的一个元素。如果说一般正常向小说需要靠自己的题目和作者来吸引人的话，轻小说除了靠作者的名号吸引读者去读之外，还靠插画师绘制的精美封面来吸引读者——一个素质一般的轻小说，如果找来有名的画师做插画的话，也一样会大卖。说到这儿，就要好好说一说轻小说插画的作用了。




←《我的朋友很少》成功的原因除了它做了一个略奇葩的设定之外，还有一个重要的原因就是它的略卖肉的插画。

Chapter 02

## 轻小说插画的作用

轻小说虽然是一种文学形式，可它依然被划入了日本 ACG 亚文化之中，这是有道理的。因为轻小说中塑造的人物形象通通都是标准的二次元人物形象，角色身上的属性也好，性格也好，都是动画和漫画中常见的性格特征。因此，轻小说就不能像一般文学一样全是字，读者需要的不是自己脑中的意淫，轻小说的读者更希望直观地看到角色的样子。这样一来，插画的作用就被突显

了出来。在轻小说中，你很少看到作者用过于繁琐的语言去描写一个角色的长相，他们更多的时候会侧重描写角色的穿着打扮。并且每到精彩激烈的故事情节的时候，也需要配有一张更能让观众直观地明白小说情景的插画。这样一来，轻小说这种文学形式便不仅仅是依靠文字来讲述故事的文学形式了，它的故事，是通过小说作家的文字加上插画家的插画共同讲述出来的。因此，轻小说的插画的第一大作用就是辅助剧情。一个优秀的轻小说总能在最需要让观众看到画面的情节处恰到好处地插入一张插画，可谓是画龙点睛，让观众更加对小说喜欢得爱不释手。此外，轻小说的插画基本上已经成为了读者去选择轻小说的第一标准。在还没有看过内容之前，决定大家是否要去购买轻小说的因素一定是轻小说的插画。有相当多的轻小说是因为插画不出彩而无法受到读者的青睐，也好很多轻小说内容平平，但是因为插画漂亮而成为了能够动画化的大热作品。

细数一下已经成功动画化的众多轻小说大作，它们无一不拥有一个非常优秀的插画。苍山《萝球社》因为有着擅长画萝莉、画风特别精美的Tinkle做插画，故事中的萝莉们才显得更加可爱；入间人间的《电波女与青春男》和平坂读的《我的朋友很少》因为有萌系画风又会卖肉的Buriki做插画，故事里面的角色才显得更加活蹦乱跳；还有朝野始的《迷茫管家与懦弱的我》基本就把18X游戏出身的菊池政治的插画当成了第一卖点。轻小说的插画现在已然成为了轻小说最重要的包装方式，有很多有才能但此前并不受关注的作家凭借更换插画搭档一举成为了当红作家。其中比较有代表性的就是野村美月和谷川流。野村美月在《文学少女》之前，已经著有《天使的棒球》《月兔》系列、《桌球场》系列等众多作品，故事的内容和野村美月的文笔并没有比《文学少女》差太多，但因为它们的插画资质平平，所以几乎很少有人听说过这几部作品。从《文学少女》开始，野村美月搭档起了偏少女风、画风唯美的竹冈美穗，她的小说也因此被更加多的人关注，她




←《电波女与青春男》的插画同样出自Buriki之手。这种注重人物身体线条的画风真是萌到人的骨子里。

的才华才能得到众多读者的认可。两个人明显在合作中取得了不错的双赢，现在野村美月正在连载的作品《光在地球之时》系列的插画依然由竹冈美穗来担当。谷川流也一样，除了《凉宫春日》系列之外，他的《逃离校园》《我的世界守护者》的关注度简直低得可怜，这很大程度上都是因为插画的原因。

不过轻小说毕竟还是一种文学，我们更希望看到的是优秀的文学作品，插画只是轻小说的一种包装形式。像是近两年最为火热的轻小说《魔法禁书目录》和《刀剑神域》，他们的插画师在此前也并不出名，也并非是插画界大师，但是这两部小说都凭借着自身文笔和故事的精彩博得了大家的喜爱。而那些卖设定卖插画的作品固然能红极一时，但是他们却无法成为能让人深深地喜欢上的经典。“看轻小说就是在看插画而已。”这是现在许多轻小说读者对于目前的轻小说大环境的不满：越来越长的题目，越来越模式化的剧情，越来越没有文笔性可言的文字——很多轻小说都陷入了只卖设定和插画，过把瘾就死的病态怪圈当中。我们在欣赏轻小说插画的同时，也不要忘了去关注轻小说本身的文字内容。

## 知名插画家赏析

# 岸田梅尔

きしだ める KISHIDA MERU

岸田梅尔，出生于 1983 年，日本著名画师。曾经在话剧团担任过职业演员，因为天资有限后改行成为画师。主要作品有《罗罗娜的工作室～亚兰特的炼金术士》《神的记事本》《花开伊吕波》等。

### 出道经历

岸田梅尔或许是所有男画师当中最帅的一个了。曾经在一个话剧剧团担任演员，毕业之后还曾做过一阵子职业的话剧演员。不过岸田梅尔本人的爱好一直都是画画，他想成为一名画师。在剧团解散之后，岸田梅尔进军轻小说插画界，成为了一名插画师。代表作品杉井光的《神的记事本》。之后开始为游戏担任人物设定，作品有《罗罗娜的工作室》。之后他接连担任《空之音》《花开伊吕波》等高水准动画的原案，他的作品被更多的人看到，他也因此成为了家喻户晓的画师。



### Point 1 画家解析 男人也有少女的文艺范！

岸田梅尔属于那种天赋异禀型的画师，不同于别的画师那种循序渐进画功提升，岸田梅尔从一开始就保持着非常高水准的作画质量，风格独一无二，没法模仿。他的画非常具有文艺气息，意境浓厚。出色的人物线条把握和深厚的上色功底让很多人深深爱上他的绘画无法自拔。他笔下的少女类型极为丰富，有《空之音》里面和宫梨旺那种穿着军服的坚毅；有《神的记事本》里面爱丽丝那种宅深睿智；有《花开伊吕波》里面松前绪花那种稚嫩可爱；也有《RDG》里面铃原泉水子那种古典文雅。总的来说，他笔下的女性角色总能给人一种非常特别的气场，朴实无华有如青梅竹马，却美丽飘渺好像彼岸花。












## Point 2 边境哨站的少女们——《空之音》

2009年末，TV-Tokyo与Aniplex宣告合作推出一档播放优质动画的节目，叫做“动画的力量”。与此同时，他们放出了一张本节目将要播放的第一部作品《空之音》的印象画。画上是一位穿着军装、抱着军号的少女，嘴角微微上扬，笑得天真无邪。仅仅这么一张画，就俘获了万千观众的心。《空之音》是岸田梅尔担任人物原案的第一部动画，他为每位角色画了一个单人画之后，又画了两张少女们在一起的印象画。画面之精美让人叹为观止。遗憾的是，由于他的原画过于精美，风格过于独特，因此几乎每一部由他来担任人物原案的动画都无法完全再现出他原画中角色的样子，这也不得不说是一大遗憾。



## Point 3 可爱的尼特私家侦探——《神的记事本》

《神的记事本》是杉井光的小说，讲述了少年藤岛鸣海为了一个NEET萝莉私家侦探爱丽丝打工的故事。剧情里面涉及黑社会、贩毒、嗑药、斗殴等诸多黑暗要素。是一个非常好看的轻小说。岸田梅尔与杉井光的这一组合，被读者纷纷誉为是业内两大巨头的强强联合。精彩的故事加上精美的插画，让这部作品成功迈向动画化这条阳光大道。为了强调NEET侦探爱丽丝的少女性，岸田梅尔为她设计了很多可爱的衣服和小饰品。因为故事本身带有黑暗色彩，岸田梅尔也没有一味地使用文艺风格，一些激烈情节的插画也处理得非常有张力。杉井光也在这部作品之后，开始与岸田梅尔合作。



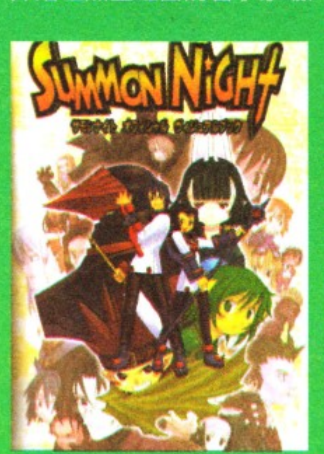
# 黑星红白

## くろぼし こうはく KUROBOSHI KOUHAKU

黑星红白，原名饭冢武史。1974 年出生，日本著名插画家，作品种类非常广泛。因游戏《召唤之夜》和轻小说《奇诺之旅》的大红大紫，而成为 2000 年之后插画家的代表人物。

### 出道经历

黑星红白考入九州产业大学艺术系之后并没有读完，他中途退学。1995 年，他以画师的身份出道，担任小说的插画和游戏的人物设定。2000 年凭借《召唤之夜》游戏的火爆而广为人知，同年时雨泽惠一的《奇诺之旅》开始让黑星红白的名字家喻户晓起来。在此之后，黑星空白就绑定了《召唤之夜》系列和时雨泽惠一，在他们之后的每一部续作当中，都能一次又一次看到黑星红白的优秀作品。他也借此被誉为是 2000 年后最具有代表性的 Top Illustrator。

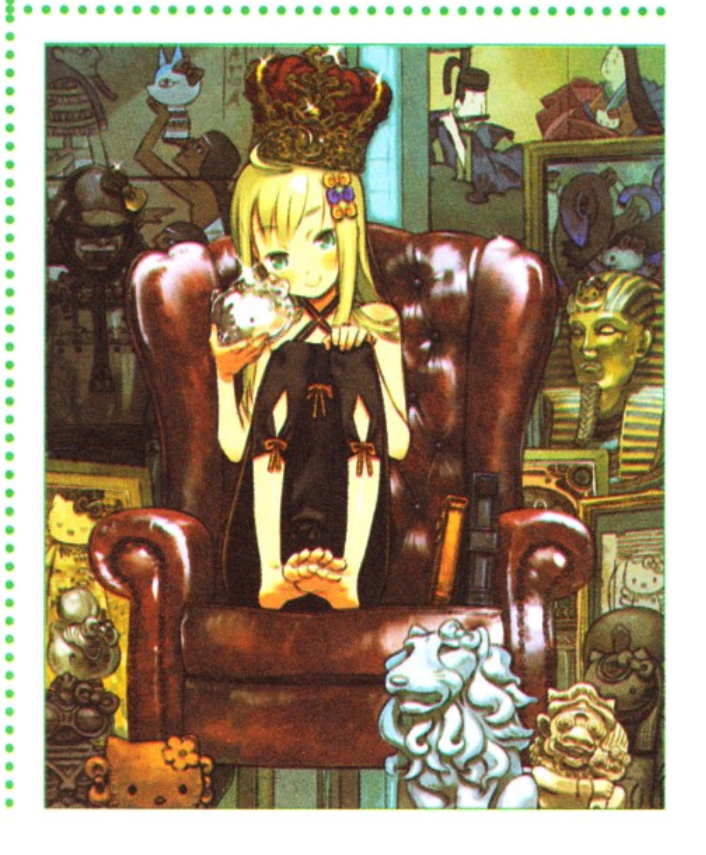


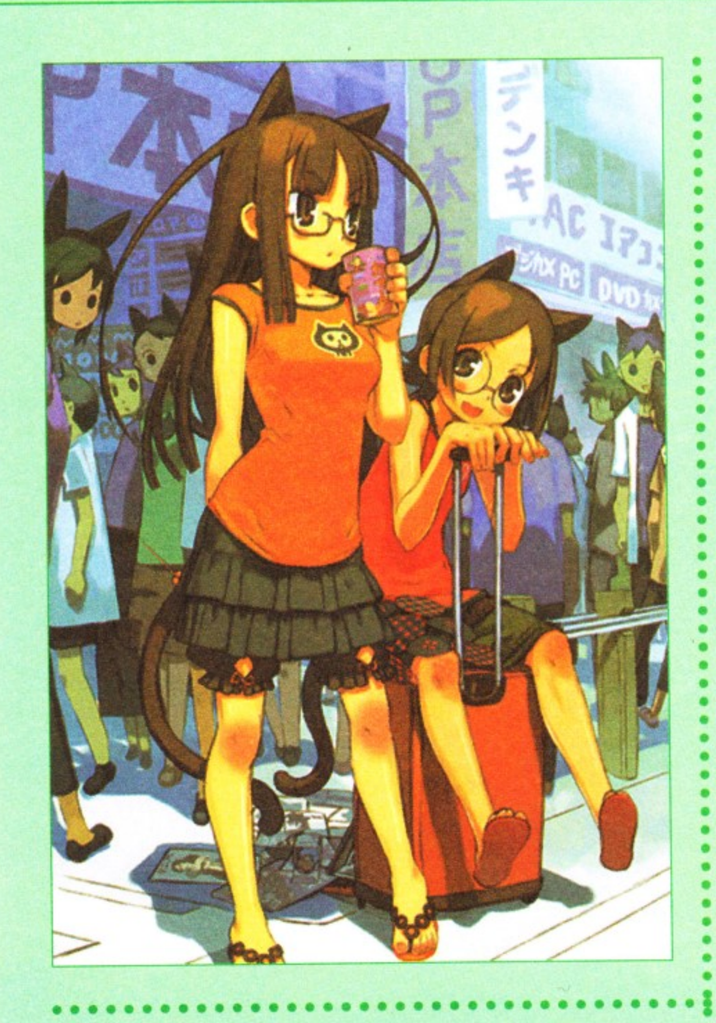

### Point 1 画家解析 给你一个悠远的世界

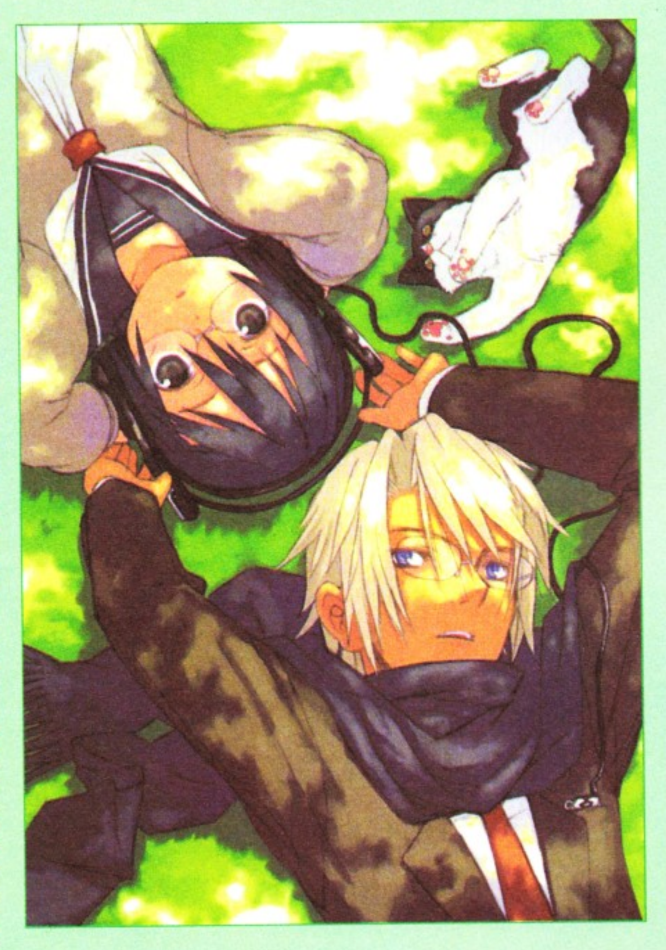
黑星红白的插画给人一种“世界性”。所谓“世界性”就是当你看到插画的时候，你就能大致了解到这个游戏或者小说的世界观，无需作者多言你就会很自然地带入其中。黑星红白就是一个能将原作所要表达的主题完好地描绘出来的画师。他不是一个偏重人物的画师，他更喜欢用人物加上背景的光影整体来表现出某一种效果。他喜欢用茶色、灰色、黄色这种偏暗偏旧的色调，作品给人一种羊皮纸式的时代感。看久了他的作品，是会中毒的。当然了，他也不乏单纯明快的作品，比较有代表性的就是他为《梅格与塞隆》做的插画，为了配合热血校园故事，他特意用了比较鲜艳的颜色。









## Point 2 孤单的一人之旅——《奇诺之旅》

《奇诺之旅》讲述了一个名叫奇诺少女和她的会说话的摩托车汉密斯一同旅行的故事。奇诺一直在世间行走，每到一个国家，都只在当地停留三天，随后无论发生什么样的事情，她都会选择离开。每一个地方，她遇到的故事都并不完美，每到一个地方她都会感受到人间的苦涩。因此，在《奇诺之旅》所有单行本的封面上，我们都会看到一位拿着一把枪，形单影只的女孩子。黑星空白用自己最擅长的暗色调描绘了《奇诺之旅》当中一幅幅插画。这些插画配合着带有谈谈忧伤的故事，显得别样浪漫。黑星红白老师为《奇诺之旅》画的插画都有很强的致郁能力，让人一看就想思考人生。




## Point 3 单纯的学园冒险物语——《梅格与塞隆》

《梅格与塞隆》是时雨泽惠一继《艾莉森》与《莉莉亚与特雷兹》之后的一部续作，讲述了莉莉娅的好朋友梅格的校园冒险故事。这部小说比前两部要轻松许多。故事的舞台基本都在校园之内。黑星红白与时雨泽惠一都罕见地改变了总是喜欢给作品中“夹带忧伤”的习惯，《梅格》的剧情展开非常单纯并且充满了热血和正义感。黑星红白也特意选择了较为明亮的色调，来突显丰富多彩的校园生活。



# 菊池政治

## きくち せいじ KIKUCHI SEIJI

菊池政治，日本游戏原画师、轻小说插画师。担任原画的游戏作品基本都为十八禁游戏，因为游戏的品质都十分优秀，因此他在宅男们心中的地位也非常高。

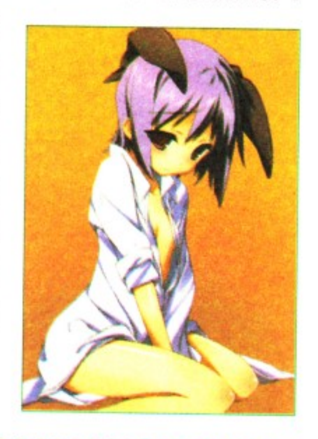
### 出道经历

菊池政治并不是依靠轻小说作品出名的画师，在《迷茫管家》动画化之前的很长时间，他就作为一名游戏画师小有名气了。他先是于 1998 年到 1999 年间在 BELL-DA 担任了一阵游戏绘图，然后去了 Fairy tale 继续担任游戏绘图的工作。2002 年之后，他迎来了事业上的转折点，来到了戏画。之后随着装甲机战类 GALGAME《BALDR SKY》的名声大震，菊池政治也跟着一夜走红。他在 2005 年开始担任轻小说的插画工作，作品并不多，比较有名的是《迷茫管家与懦弱的我》。

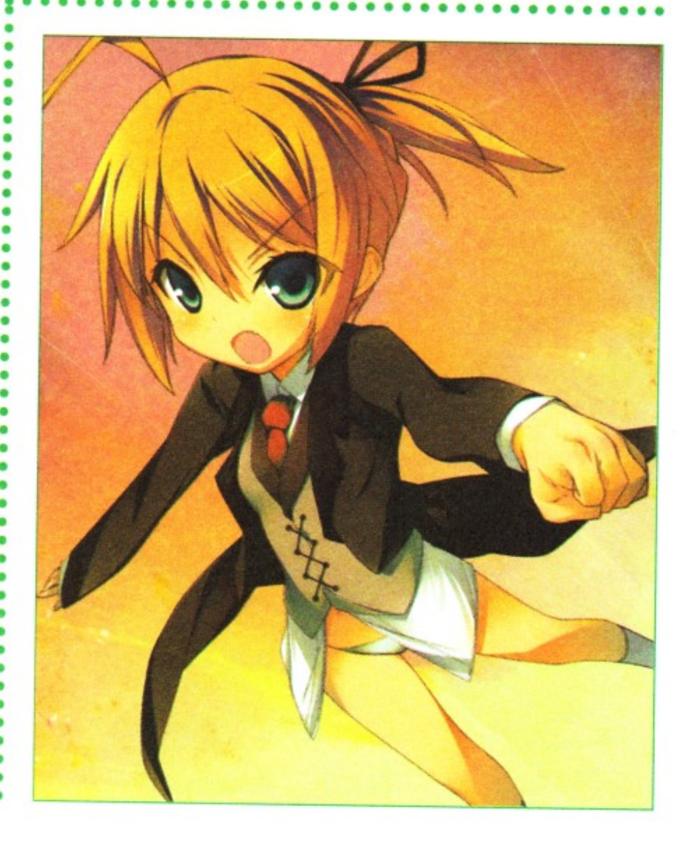



### Point 1 画家解析 从良之后别有风味

菊池政治的画功并不是一开始就如现在一般纯熟，他的画风也经历了很多调整和改变。在 2004 年的《Duel Savior》他开始形成固定的画风。到了《BALDR SKY》的时候，他的画功已经完全成熟，画风也固定下来。或许大家对他的印象还是停留在他担任原画的那些游戏的 HCG 上，但是不可否认的是菊池政治的作画的确很讨大家的喜欢。尤其是他对于身材修长的御姐系角色的把握，更是特别到位，高贵冷艳中不乏女性独有的魅力。在为轻小说做插画之后，菊池老师依然保持了自己做游戏插画时的种种习惯，他负责插画的轻小说基本都是让人不好意思当着家长面看的作品。











## Point 2 为了过去而战的机战物语 ——《Baldr Sky》

《Baldr Sky》是戏画 Baldr 系列作品中评价最高也是最有名的一部作品。游戏融合了 GALGAME 元素和 2D 机战格斗元素，剧情精彩十足，音乐由 I'VE 一手打造；在战斗方面也操作性十足，并且机体种类和武器种类都十分丰富，即使是当成格斗游戏来玩也非常具有可玩性。本作的另一大亮点就是菊池政治笔下这些富有魅力的角色，有些天然的元气娘水无月空，高贵冷艳的金发御姐桐岛蕾，还有运动系傲娇少女渚千夏……基本所有角色都会给人留下非常深刻的印象。当然了，游戏中的 CG 鉴赏里面大部分的 CG 都是 HCG，这一点我们就忽略不计好了。总之，菊池老师笔下的人物还是很有魅力的。




## Point 3 无节操后宫大作 ——《迷茫管家与懦弱的我》

《迷茫管家与懦弱的我》是日本特别年轻的小说家朝野始的成名作，讲述了一位有女性恐惧症的少年近次郎与一位男装少女近卫昂还有许多各具特色的妹子之间的恋爱校园故事。插画有菊池政治来担当，菊池政治在保留了自己一贯的画风之于，又特别服务读者地画了大量露出度极高的插画，使这部小说成为了标准的"以插画为卖点"的小说。在动画化之后，本作品的受众群体进一步扩大，动画宅也都知道了菊池政治的大名。在《迷茫管家》当中，我们能清楚地看出菊池政治的作画要比之前为游戏作画的时候细致许多倍，他将女性角色们的特点非常直观地表现出来，尤其是对木村昂男装和女装的掌控，更是让读者拍手叫绝。



# 文仓十

## あやくら じゅう AYAKURA JYUU

文仓十，出生于 1981 年。日本著名画师。处女作品是 liar soft 的 galgame《angel bullet》，2006 年开始为《狼与香辛料》绘制插画，因为《狼与香辛料》的走红而走红。

### 出道经历

一心成为画师的文仓十与许多同行一样，都是高中毕业之后就选择了进入专科学校深入学习绘画。毕业之后，他开设了自己的主页并且经常发表自己创作的作品。不久便接到了 liar soft 的邀请，成为了他们的新游戏《angel bullet》的人物原案。《angel bullet》发售之后，文仓十的画功得到了广泛的认可。2006 年开始为轻小说《狼与香辛料》画插画，《狼与香辛料》在之后的几年中成为了日本业内最红的轻小说，文仓十也凭借自己精湛的画功得到了业内的认可。




### Point 1 画家解析 给你这种文艺复古风

文仓十是一位近年来为数不多的相比于人物来说更加重视画面的插画家。他的作品给人的感觉有些类似黑星红白的风格——他们都能通过插画中的色彩搭配来表达出作品的世界观。他的绘画线条比较柔和，与黑星红白不同的是，他的背景很喜欢用渐变的暖色调。他画人物的风格非常明显，大嘴。他笔下的角色无论是笑是生气还是哭，都会咧着一张大嘴。











## Point 2 西部风情与左轮手枪——《angel bullet》

《angel bullet》是liar soft制作的一款18XGALGAME。Liar soft这个游戏公司在很多宅男心中的地位非常高，他们的作品虽然没有什么特别轰动的大作，但是他们的游戏在题材和美术方面都十分具有特色。《angel bullet》这部作品的原画能可以去请还不知名的文仓十来担任，可见游戏公司对于文仓十才华有多么认可。文仓十也没有让liar soft失望，游戏主色调采用有些昏暗的暖色，完美地烘托了出了美国西部的风沙与荒漠。女主角塞拉在他的笔下，纤细可爱又不失战斗时候的强悍。总之，《angel bullet》让文仓十的才华广为人知。另外一提，文仓十用自己的文艺范画的HCG也很具有"观赏"价值。



## Point 3 中世纪风情与萌狼赫萝——《狼与香辛料》

《狼与香辛料》的小说真可谓是成就满载，在2009年的"这本轻小说真厉害"的票选当中，《狼与香辛料》揽括了四个第一名。论小说的精彩程度，《狼与香辛料》毋庸置疑，《狼与香辛料》如此大红大紫的另一个原因我们也不能忽视，就是文仓十的插画。《狼与香辛料》给我们留下的第一个印象就是它的第一卷的封面，一个兽耳少女，穿着华丽的衣服站在麦田里，笑容非常的恬静，背景是淡蓝色的天空。很多人，就是因为这么一个封面就选择了去看《狼与香辛料》。能够配得上如此优秀的轻小说并且成为这部轻小说的卖点之一，文仓十足够值得我们去佩服、去喜欢。



# 伊东杂音

## いとうのいぢ ITOU NOIJI

伊东杂音，生于 1977 年，游戏原画家，轻小说插画家，还负责过动画的人物设定。代表作品有《灼眼的夏娜》《凉宫春日》系列和动画《Another》的人物设定。

### 出道经历

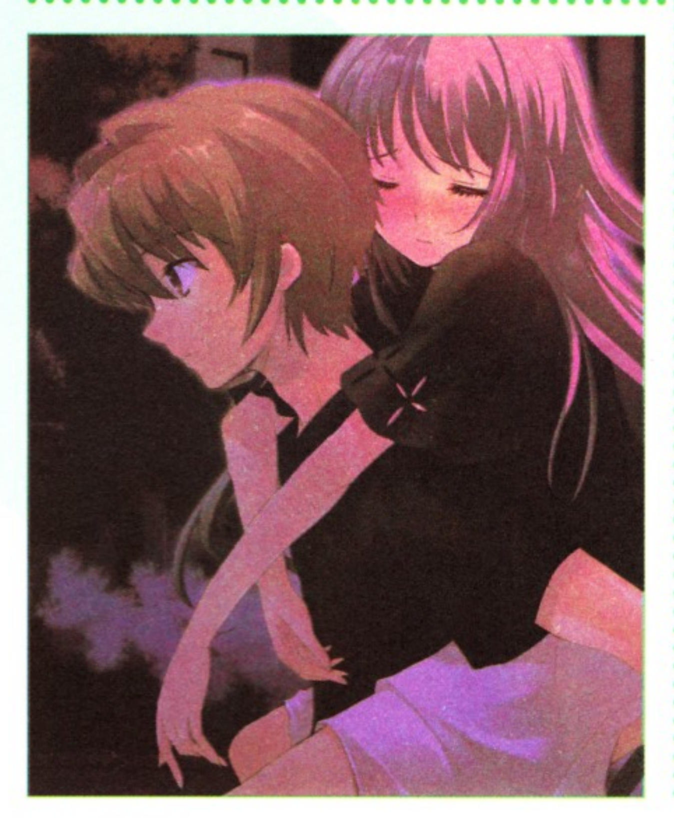
作为一位女性，在上高中的时候，伊东杂音喜欢高河弓和 CLAMP，因此她十分渴望成为一名游戏的角色设计师。然后她从大专毕业之后，加入了一个名叫 unisonshift 的游戏公司。有意思的是她进去之后才知道原来是个做 18 禁美少女游戏的公司。在经过了两三年的培训学习之后，1999 年她以《Be-reave Secondary》出山亮相。成为了一名为数不多的 18 禁游戏女性画师。她对此显得非常谈定："因为我是一个天然呆啊。"。哎，身为天然呆，HCG 画得真是好啊。



### Point 1 画家解析 元气少女与宝石瞳仁

伊东杂音作为游戏原画的时候并不出名，至少我们天朝应该没有人会知道她。让她名声大震的是两部轻小说作品《灼眼的夏娜》和《凉宫春日的忧郁》，尤其是这两部作品纷纷动画化之后，伊东杂音的名字开始在全世界范围内广为流传。虽然这两部作品中《凉宫春日》系列的名字要大一些，但是要论插画的精美程度，那绝对是《灼眼的夏娜》更胜一筹。伊东杂音的绘画注重色彩的搭配，配色多为亮色，但又稍作阴影处理，现在整体画面艳丽而不艳俗。尤其在女孩子的眼睛的描绘上，如同宝石一般，十分好看。除了轻小说的插画之外，她为游戏画的原画依然具有非常高的水准。或许在某些地方比轻小说插画更加给力呢。











## Point 2 天壤火焰中的长刀少女——《灼眼的夏娜》

《灼眼的夏娜》现在可谓是一部家喻户晓的作品了，故事情节大家都熟悉得不能再熟悉。夏娜同学第一次出场是在火焰之中，一头火红的长发如同烈焰一般狂舞，配合着手中的贽殿遮那，简直帅气得让人不忍直视。动画中夏娜的帅气是用动态的画面来表现的，在这之前，伊东杂音用静态的插画就已经把夏娜的帅气描绘得呼之欲出了。坚定的眼神，散乱的红发，纤细的身躯，这些都是伊东杂音赋予夏娜的。而变成普通的黑发形态时候的傲娇在伊东杂音的笔下也十分地具有邻家妹子的气场，夏娜与平井缘这两个身份的人所带来的落差感，被伊东杂音很好地表现了出来。可谓是各有各的萌点。



## Point 3 属于吃货们的七彩恋爱物语——《Flyable Heart》

《Flyable Heart》是在伊东杂音名声大震之后，UNiSONSHIFT公司推出的一款18XGALGAME。讲述了一个十分贪吃的男主角和一群性格各异的主角们之间的有关青春和恋爱的校园故事。女主角稻羽结衣第一眼看上去非常有凉宫春日的气场，但是粉红的主色调加上身上各式各样的小饰品，结衣可比凉宫春日少女多了。



# 轻小说的发行与刊载

轻小说在是一种书籍的同时又是像漫画一样可以快速阅读的非传统读物。
它的发行与刊载便有很多专属于轻小说自己的特色，甚是可以说特殊的发行模式便是轻小说与一般小说最大的不同之处。



## 轻小说的发行

### 文库本

虽然轻小说的地位正在逐渐提高，并愈发有进入主流文化的倾向，但一般来说轻小说仍旧被归类为大众文学分支下的一项亚文化产业。从出版量上来说，尽管现今的出版量已经是十余年前轻小说产业刚刚起步时期的数倍有余，可比起一般大众文学读物来说，也还是有着很大的差距。不过非主流文学也有非主流文学的生存之道，轻小说能够逐渐发展成长并开始迈上更大的舞台，它独特的发行方式起到了不可或缺的作用，而这种独特的发型方式就是文库本。

文库本是一种书籍的出版规格，它最大的特点就是小和轻便，一般皆是 105mm×148mm 的 A6 纸张大小。这类小巧而廉价的文库本书籍，与在欧美十分流行的口袋书十分相似。虽说文库本是轻小说的主要载体，但文库本的历史却比轻小说的年龄大了整整一倍，并且文库本本身也并不是为了娱乐性文学才被创造出来，而是应纯文学的发展而诞生的。1927 年，日本的老牌出版业巨头岩波书店开创了日本文学史上的第一家文库——岩波文库，开始以文库本的方式推出廉价版的再版书。当时岩波书店书店推出文库本书籍的主要目的，是再版发行一些经典的古文书籍，想要依靠廉价与便携这两大优势将日本的传统文化在民间发扬光大。



←在日本，文库本书籍已经形成了一种独特的口袋阅读文化，连书架都有专门为文库本设计的迷你隔层。

1927 年，正值日本昭和二年，明治维新后全民教育的兴起使日本的全民文化水平达到了前所未有的高度，人们对于知识的渴求与对阅读生活的需要程度亦随之达到一个全新的层次。可是虽然日本的经济也在明治维新后获得了长足的发展，但是一般书籍的价格对于民众阶层来说也是一笔不小的开销。这样的社会条件，促成了岩波文库所推出的文库本的巨大成功。紧随着岩波文库，各种各样的文库如雨后春笋般建立，其中就有后来和岩波文库比肩的巨头出版商新潮社。尽管文

库的出版与发行取得了巨大的成功，但当时文库本的主要作用还是定位在向民众普及经典小说和各类名著上，鲜有以文库本形式出版的新刊。

二战后，借鉴岩波书店与新潮社的成功经验，以角川书店为首的一些新兴出版商在 50 年代迈足进入文库出版领域，文库本在出版业的地位获得了提升。而随着 70 年代初，讲谈社、集英社、文艺春秋等几家业界巨头的加入，文库本更是开始晋升为一种主流的出版方式，出版书籍的内容，也从经典读物的普及这一单一目标发展到汇聚各式各样的书籍，而作为日本国民文化之一的漫画文库本的出版更是进一步加速了文库的发展。就在这样的一个环境下，轻小说这种以娱乐性为主体的文学登上了历史舞台，并与文库本这种题材成为了天造地设的一对。低廉的出版成本，轻巧便携的体积，文库本就好像是为轻小说这种读物而设计的一样，为轻小说的普及与发展立下了汗马功劳。

## 角川书店

在介绍出版轻小说的几家主要文库之前，首先不得不介绍的是角川书店。尽管轻小说并不是角川书店所创造，但是真正让轻小说成为一项独立的文学体裁，得到长足的发展却可以完完全全地归功于角川书店的运作。不知道人们有没有注意到这样一个问题，无论是在内地的天闻角川还是在台湾的台湾角川，它们代理出版的轻小说中都不仅仅有冠有角川书店名号的角川 Sneaker 文库，就连同为轻小说三大文库的另外两家富士见 fantasia 文库和电击文库的作品，也都是由角川公司在代理。实际上这并没有什么奇怪之处，因为虽然这三家文库看似是处在激烈竞争关系的同行冤家，实则是角川集团旗下的三家分公司，而且在 2013 年重组之后富士见 fantasia 文库和电击文库都已经失去了子公司的性质，完全地变成了角川集团旗下的品牌。可以说这三家在轻小说出版领域占据了绝对比重的三大巨头，实际上只不过是角川集团的三个不同马甲而已。

如此强大的角川出版集团，是由日本知名学者、诗人角川源义在 1945 年所创立的一家出版公司，从 1949 年开始进入文库本市场，52 年出版的《昭和文学全集》掀起了第二次文库本出版浪潮，1971 年角川文库开始出版日本知名推理小说家横沟正史的再版书，走进了娱乐文学的市场。对角川集团最为影响深远的当属角川源义之子角川春树，1975 年角川源义去世之后角川春树接过角川集团的大旗，开始角川集团真正向娱乐文学进军的道路。在与父亲一样是一位诗人的同时，角川春树对于电影有着极其特殊的爱，在进入角川书店不久后就推广引进电影的改编小说，取得了巨大的成功，加固了自己的在公司的地位不说，并且成立了角川春树事务所公司，专门从事电影的制作与发行。可以说，角川集团积极的跨媒体合作战略就是由这位第二代掌舵人所奠定的。进入 80 年代后，角川集团创设了《月刊 NWETYPE》《月刊 ASUKA》等杂志，开始进入动画和漫画领域。90 年代初角川集团遭遇了一次重大的动荡，角川春树因为毒品问题而被拘捕，最后由角川春




↑著名的 ACG 相关杂志《Newtype》便是由角川书店所出版发行的。

# 角川書店

↑角川书店的 Logo，在 2013 年 10 月合并后，角川旗下的所有轻小说文库都会变为品牌而不再是独立出版商。

树的弟弟，从角川集团出走创立电击文库的母公司 Mediaworks 的角川历彦回归接任董事长。角川书店自己的 Sneaker 文库、角川历彦带回来的电击文库，还有 1991 年通过吸收子公司富士见书房而获得的富士见 fantasia 文库，轻小说业界的三大巨头就这样一起聚首在了一家出版商的旗下。除此之外，比较新潮的 MF 文库 J、Fami 通文库也都是由角川集团旗下的子公司所建立，实际上绝大部分耳熟能详的轻小说都是由角川集团旗下公司所出品，可以说是角川集团以一己之力撑起了整个轻小说产业。

## 角川 Sneaker 文库

角川 Sneaker 文库是角川书店在 1988 年创设的一家轻小说文库，最初时是以区别于一般文学“角川文库 · 绿版”的“角川文库 · 蓝版”为名，后来在 88 年 3 月改为公开征选中获选的“Sneaker 文库”一名。角川 Sneaker 文库虽然是角川集团自己建立的文库，可是在角川旗下的三大文库中却是存在感最低的，因为为了公司综合发展的需要，Sneaker 文库旗下的作品经常会出现移籍拆分等非常事项，用以扶持角川集团旗下的其他新设文库。尽管对于角川集团来说成功扩大了市场规模，可是对于老大哥级别的角川 Sneaker 来说却是无法言喻的痛。不过，作为老牌轻小说文库中的创新急先锋，角川 Sneaker 文库所开创的一些运营理念与经营模式都成为了业内其他文库争相学习的典型。

角川 Sneaker 文库的出版重心主要围绕“少年向轻小说”，不过创刊之初主要出版的作品皆是像富野由悠季的《高达系列》、渡边由自的《重战机》、富田佑弘的《超时空要塞系列》这样的动画改编小说，而且年龄层次方面也倾向于偏高的青年向作品。在最初的一段时间，角川 Sneaker 文库主要还是与和角川集团有着良好合作关系的万代集团旗下的机战系列动画进行合作，并依靠当时科幻题材的强大人气，让新生的 Sneaker 文库获得了立足的机会。而后，随着水野良的小说巨作《罗德斯岛战记》的发行，让 Sneaker 文库成功开拓了奇幻题材的新市场，并走上了题材多元化的出版道路。

作为角川书店旗下的第一家轻小说文库，Sneaker 文库就像是角川文库体系的母体，现今角川书店旗下纷繁复杂的各类文库基本上都是从 Sneaker 文库中分离出去的。Sneaker 文库最早的名字叫做“角川文库 · 蓝版”是因为角川集团系列的书籍，在设计上一般都会有这样一个共同点，用书脊部位的横带颜色区别作品的题材和方向性。因为绿色是一般文学，所以为了区别少年向轻小说与一般文学的区别，Sneaker 文库就采用了蓝色




↑近年来，角川 Sneaker 文库也开始尝试出版一些新颖题材的作品，意图摆脱陈腐导致的衰退之势。




↑尽管设立之后角川 Sneaker 大奖一直都没有大的斩获，但仅此一部《凉宫春日》就足以将它写入史册。

的横带。而在 Sneaker 文库中本来还有一种粉色的横带代表少女向小说和 BL 小说，这一类本是创设不久的 Sneaker 文库在选材上的一大迈进，却在 1992 年时被拆分出去成为了专攻少女向小说的角川 Beans 文库和专攻 BL 向小说的角川ルビー文库。不得不说的是，角川集团专门向的经营战略在扩大市场份额方面的确起到了不俗的作用，但也导致作为母体的 Sneaker 文库在轻小说业界一直没能取得应有的统治性地位。

2000 年代初是轻小说发展的一个黄金时代，各种新媒体和信息技术的飞速发展从根本上改变了大众的娱乐生活，也使得日本的大众文学从比较传统的推理、悬疑、恐怖等题材开始向奇幻、魔幻这种轻小说的主要阵线方向转移，像宫部美雪这样的传统型大众文学作家都在这一时期写出了《勇者传说》这样一部穿越剧，轻小说的地位也随着娱乐文学地位的升高而水涨船高。Sneaker 文库就在这时开始了一个全新的尝试，2002 年 Sneaker 文库成立了"Sneaker 推理俱乐部"召集《冰果》的作者米泽穗信、新本格推理名家清凉院流水等推理小说作家，出版了以一系列面向高年龄层次，拥有少量插画的半轻小说作品，想要一举迈进一般出版市场。可惜的是，这种低不成高不就的模式，既没有抓住传统轻小说消费群体——中小学生，也没能抓住一般小说的成年消费群体，使得这一系列的作品在 Sneaker 文库旗下时销量十分惨淡。在移植到一般向文库进行再发行后，这些作品的市场反应普遍良好，其中《冰果》还成为了叫好更叫座的系列大作。这一次的定位失误虽然让 Sneaker 文库的一般向战略完全流产，但是却也为后人留下一定的经验。电击文库就有仿照 Sneaker 文库的模式推出过一些精装本而不是文库本的轻小说，意图开拓大众向阅读市场。

尽管有一些小的挫折，但是对于角川 Sneaker 文库来说，2000 年代初依旧是一个腾飞发展的黄金时期。2003 年，已经为角川 Sneaker 文库发掘到冲方丁、三云岳斗这两位大家的"Sneaker 大奖"终于爆出了创立八年来的最强音。在 2003 年，很少评出大奖一般只发优秀奖和奖励奖的"角川 Sneaker 大奖"突然怪异地评出了一部大奖作品，而优秀奖与奖励奖全部空缺。不过，仅此一部大奖作品的含金量就超越了此前八年的所有作品，获得这一届大奖并且稳固了角川 Sneaker 文库在轻小说业界顶梁柱地位的作品，就是《凉宫春日的忧郁》这部划时代性质的轻小说。虽然此前就有

Annotation
名 词 解 释

出版集团：日本的出版业界主要被四家大型出版集团所控制，它们分别是以小学馆和集英社为代表的一桥出版集团，以讲谈社、King Records 为代表的音羽出版集团，角川出版集团，以及新潮社。四大出版集团都是历史悠久，由单一家族控制经营的公司。其中角川出版集团几乎控制了与轻小说产业相关的全部市场，与其说是日本的轻小说产业，不如说是角川家族的轻小说产业。

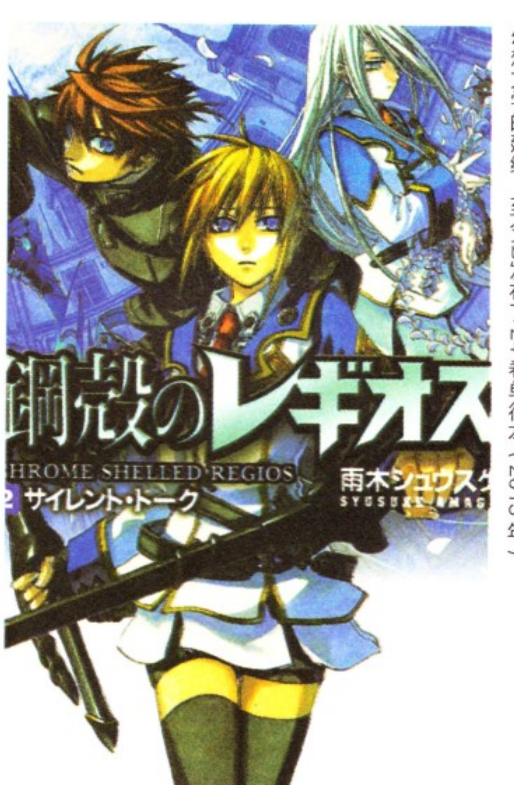
西尾维新这样不仅面向传统轻小说受众，更能让成年读者纷纷追捧的作家出现。但是像西尾维新这样的作家本身，他的作品就具有一定的一般大众文学的色彩，只不过因为加入了一些插画和出版商的定位才成为了轻小说。可是《凉宫春日》系列确是货真价实的轻小说，流畅的口语体、漫画式的故事构成与行文，都可以很直接地将《凉宫春日》系列与一般大众文学相区别开来。但就是这样一部真真正正的百分百轻小说，却成功地打入了高年龄层次，《凉宫》的读者不仅仅是学生更是拥有大量的中高年龄层次读者。在动画化之后，《凉宫》所达到的高度，甚至堪称国民级作品，可以说 Sneaker 文库仅有此一部作品就足以被写入大众文学的史册了。




←在抛弃了传统幻想文学的定位之后，富士见 Fantasia 大胆地引入了一些日常风格作品，《碧阳学生会》系列就是其中之一。

## 富士见 fantasia 文库

富士见 Fantasia 文库是富士见书房在 1988 年与轻小说杂志《Dragon Magazine》一同成立的轻小说文库，是原富士见书房公司旗下的一个品牌。作为真正意义上的出版商的富士见书房本身也不是一家独立公司，而是角川书店旗下的一家子公司，因为角川出版集团的主要据点都集中在东京千代田区的富士见，所以才会起名为富士见书房。1991 年时，富士见书房被母公司的角川书店吸收，改称为角川书店富士见营业部，富士见 Fantasia 文库也就成为了角川书店的一个轻小说文库品牌，与同公司的角川 Sneaker 文库、电击文库并称为轻小说界的三大文库。




←《钢壳都市雷吉欧斯》是富士见 Fantasia 早期所秉持的传统幻想文学的延续，至今已发布了 24 卷单行本（2013 年）。

成立之初的富士见书房，本是以时代小说、官能小说等时下流行的题材为核心开展的出版事业，当时富士见书房的主要出版口号也是在标榜日本的“国文学”，在对娱乐文化趋势十分敏锐的角川出版集团内部，给人的印象也是一家十分硬派的子公司。但是在进入 90 年代之后，反倒是富士见书房走在了角川集团的最先端，首先开展了幻想系的轻小说业务，并且逐渐将自己的出版重心转移到以跨媒体、多平台为核心的轻小说出版之上。不过从一些出版物上我们还是能看到一些过去的富士见书房的影子，就比如说虽然一直在出版各种纯粹娱乐向小说和漫画，可是直到 2007 年 9 月为止，富士见书房旗下都还有一本名为《月刊俳句研究》的杂志。对于不了解富士见书房过去历史的人来说，这就像是只做少年向的《周刊少年 JUMP》上面突然连载了一篇中老年漫画一样诡

异的事情。

名字就叫做 Fantasia 的富士见 Fantasia 文库算得上是众多轻小说文库中定位最明确的，它所瞄准的就是十二到十八岁之间的初高中生，而主打的作品题材就是 fantasia 幻想。不论你是科幻、魔幻还是奇幻，不论你是穿越、架空还是搞笑、不论你是基情、纯情还是后宫，只要是有趣的题材有趣的作品就都会得到富士见 Fantasia 书房的青睐。除了召集一些如《银河英雄传说》的作者田中芳树这样的老牌作家之外，为了发掘新的有趣的作品，富士见 Fantasia 文库所走出的一步便是“富士见 Fantasia 大奖”。仅以发掘作家和作品的数量与质量方面来说，“富士见 Fantasia 大奖”的水准虽不及史诗级的“电击小说大奖”却也远高于“角川 Sneaker 大奖”。1989 年的第一届“富士见 Fantasia 大奖”就诞生了台柱级的作品《秀逗魔导士》，这部元祖级的轻小说佳作为后续的轻小说作品打下了非常多的创作基础。比如《秀逗魔导士》所首创的长篇与短篇平行创作，一边是紧张激烈的战斗剧情另一边是轻松娱乐的爆笑展开手法，就被 Fantasia 文库后来的诸多作品所借鉴。并且《秀逗魔导士》虽然本传剧情早在 2000 年出版的第十五卷时就已经完结，但是外传短篇依旧在连载，是富士见 fantasia 文库旗下生命力最强的系列作品。不过，《秀逗魔导士》最突出的贡献却不是写作手法和生命力，而是让轻小说业界看到一条“以小说为蓝本，推出改编漫画、改编动画、改编游戏的一体化产业链”。这一产业链的开拓对于轻小说业界来说可谓是真正意义上的久旱逢甘霖，因为轻小说本身是依靠廉价的文库本进行出版，出版商和作家能从每一本书上赚到的钱都很少，必须做到薄利多销才能实现大规模盈利。可是轻小说本身却又是仅面向十二到十八岁的中低年龄层次读者，这一层次的读者还有漫画这一更为主流的阅读选择，导致轻小说本身的销量并不是很高，使得轻小说领域一直不受各大出版社的注意。但《秀逗魔导士》在以小说作为优秀蓝本的基础上，通过改编漫画和改编动画实现了一次质的突变，在动画热播漫画热卖的同时连带地带动了原作小说的销售，让作家和出版商不仅可以通过小说，还能通过改编作品进行盈利，极大地推动了整体产业的发展。以《秀逗魔导士》作为起点，富士见 Fantasia 文库十分积极地进行旗下小说的动画化，2000 年代中富士见 fantasia 旗下最出名作品要数贺东招二的《全金属狂潮》，三季动画的播出为这部作品积累了惊天的人气，这部作品的 NETA 广泛出现在 2000 年代后期兴起的各种恶搞类动画之中。在《全金属狂潮》第三季动画播放结束 8 年后的如今，仍有无数粉丝翘首企盼第四季的制作，可见这部作品的实力。




←Fantasia 一直都没有放弃对幻想题材的发掘，将萌系文化等新颖题材与幻想小说联系在一起是 Fantasia 所追寻的未来。

近年来富士见 fantasia 文库在继续发展幻想系小说的同时，也开始大力发展其他类型的轻小说，比如题材轻松搞笑的《碧阳学生会议事录》就是富士见 fantasia 文库旗下的作品。同时，伴随着 1990 年代和 2000 年代的轻小说读者纷纷升入高年龄层次，富士见 fantasia 文库也开始逐渐引入一些适应这些老读者阅读需要的新式高年龄轻小说，并在 fantasia 大奖之中增设了一门轻小说文艺奖。把从来都没有跟娱乐性的轻小说挂钩的文艺一词放入到轻小说的大奖中，富士见 fantasia 当第一个

吃螃蟹的人。不过这种勇于转变，勇于创新的风气正是角川系文库的最大特征，也正是这种特征让富士见书房在众多新文库纷纷兴起、各种强敌环绕的当今轻小说出版界也能牢牢的占据三大文库之位的最根本原因。

## 电击文库

1993年成立的电击文库是轻小说三大文库中成立最晚的，却又是最成功的，也是最具角川风格的文库品牌，因为它的创始人就是打造了角川轻小说业出版帝国的第三代掌门人角川历彦。上世纪80年代末90年代初，因角川集团的第二任掌门人角川春树专注于连年亏损的电影事业，并完全无视弟弟历彦主持的盈利连年走高的杂志与出版业务，所以历彦在一气之下携带众多在角川Sneaker文库旗下活跃的作者，创设了一家全新的以漫画、游戏杂志还有轻小说出版为核心的新公司MediaWorks，而MediaWorks所主推的品牌便是“电击”系列。电击文库是“电击”系列中主要负责轻小说发行的品牌，早期主要围绕来自角川Sneaker文库和富士见fantasia文库的作者进行原创小说出版，此外还会出版一些动画、游戏的改编小说以及译制小说。现在则已经形成了一整套完整的出版体系，旗下有着大量的系列名作。

做为一家成熟的轻小说文库，电击文库的一大特点在于出版作家中的新人比例非常之高。通常来说出版新人作家作品风险很大，一般文库都是以让老牌作家写出更多优秀作品为核心展开的事业。但是电击文库从创刊之初的工作重心就是在于对新人作家的挖掘与培养，由电击文库所主推的新人奖“电击小说大奖”更是硬生生地将MediaWorks公司原本开展的“电击游戏小说大奖”变成了完全为轻小说服务的专门奖项，让小说成为MediaWorks公司跨媒体多平台创作的核心。

“电击小说大奖”可以说是电击文库带给轻小说业界的最大礼物，在别的新人奖平均几年才能诞生一位轻小说家的常态下，“电击小说大奖”却年年都能给读者们带来惊喜。高畑京一郎、古桥秀之、川上稔、上远野浩平、高桥弥七郎、成田良悟、有川浩、支仓冻砂、杉井光、夏海公司、川原砾、苍山探、和原聪司等作家都是获得了“电击小说大奖”之后，才登上了轻小说创作的历史舞台，而这些叫好又叫座的作家在别的文库必定是瑰宝中的瑰宝，但是在电击文库这里却只是众多名家中的一员。另一方面，“电击小说大奖”能够成为电击文库成功基石的另一大原因，就在于即便你没能获奖，却依然有机会能够通过“电击小说大奖”成为一名轻小说家。即便名气越来越大，一届参选作品投稿量甚至都已经超过7000份，但是电击文库的编辑们对于每一篇作品都没有懈怠，尤其是对于通过第一轮筛选的作品与作家更是非常重视，会为每一位落选的参加者寄回评分表，为参加者指点改进的方向。而且对于一些文笔颇具特色，可是在选材等方面比较失败的参选者，电击文库的编辑都会单独与自己看中的作者进行联系，以职业轻小说编辑独到的眼光和简介为作家们排忧解难，指引前进的方向。在被发掘的“电击小说大奖”落选者中，有《奇诺之旅》的作者时雨泽惠一、有《魔法禁书目录》的作者镰池和马、有《我的妹妹不可能这么可爱》的作者伏见司等，试想如果没有电击文库编辑们的努力，这些优秀的作品很有可能就会被埋没，整个

Annotation
**名词解释**

电击系列：尽管一提起电击，一般最先想到的便是电击文库，但其实电击文库只是Media Works公司电击系列品牌中的一员。除了电击文库之外，一心想打造一套与角川传统模式不同的新兴娱乐出版集团的角川历彦，还创立了《月刊漫画电击大王》《电击萌王》《电击四格》等多部漫画杂志，系列品牌的声势之浩大，绝不逊色于小学馆、集英社等传统漫画巨头。




←在剑与魔法的世界里完全不谈剑与魔法，《狼与香辛料》这样诡异的设定与剧情是电击文库最喜欢的新颖作品。




←自称 NEET 的杉井光所创作的以 NEET 侦探为女主角的推理轻小说《神的记事本》，将萌与推理完美地结合在了一起。

轻小说业界都会与现在有很大的不同。

除了发掘新人以外，电击文库也有着角川系列文库的一大特色“跨媒体、多平台”，而且在这一点上，电击文库走得比角川系列的其他文库都要远。担当川原砾、入间人间、高桥弥七郎等众多大家责任编辑，发掘过镰池和马和伏见司，把夏娜的年龄设定从 20 岁降到萝莉高中生，并亲手设计出《我的妹妹不可能这么可爱》的女主角高坂桐乃的电击文库副编辑长三木一马曾经说过，电击文库的核心宗旨就是“通过多媒体平台的开展而让作品深入到寻常出版界所无法到达的地方，并以此来卖出原作”。漫画化、动画化、游戏化一直以来都是电击文库营销战略的核心。最早，在“电击”系列创设之初，就一次性地在游戏、漫画与轻小说三个平台上同时创设了“电击”系列的品牌，发展至今已经型成了一整套的小说、漫画、动画、游戏之间相互转化，互相宣传的一体化平台。电击文库旗下的小说，只要原作获得了一定的销量和人气就必定会漫画化或者动画化，而一旦漫画或动画取得人气之后就会进而游戏化，或者推出动画的续集。这样的经营模式，让本来不太受重视的轻小说逐渐成为了二次元文化中的主流，隐约已经成为了继 A 动画、C 漫画、G 游戏之后的第四大要素。

同时，动画化和漫画化除了为小说积累人气，拉动销量之外，还会牵连起大量的周边贩售，一系列的产业联动可以给出版商和作家都带来可观的收入，所以让电击文库对于想要迈入轻小说创作道路的新人作家来说的吸引力也变得越来越高。这就反过来增加了“电击小说大奖”的投稿数量，让电击文库的小说质量获得了更好的保证，形成了一套良性循环的发展模式。如今一些新兴的轻小说文库，也都纷纷开始学习电击文库的经营发展模式，众多优秀的轻小说为动画和漫画提供了更多品质优良的剧本，让产业与产业之间形成了良性的互补关系。

## MF 文库 J

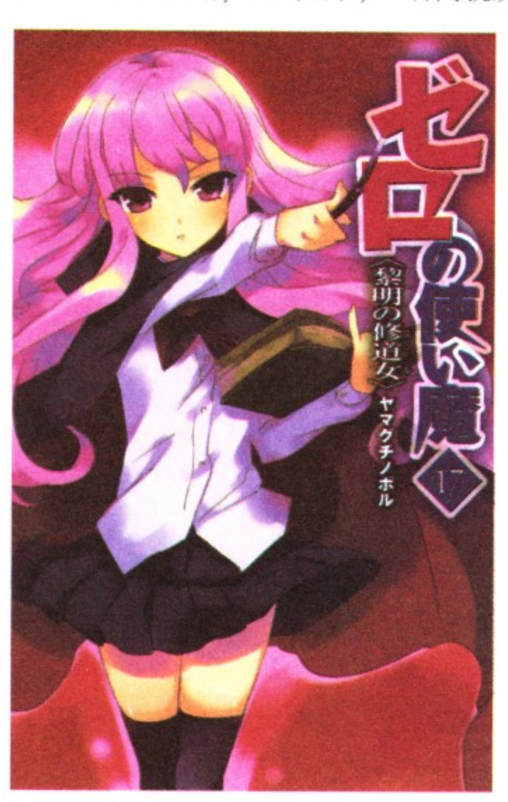
MF 文库 J 是日本 MEDIA FACTORY 在 2002 年创立的轻小说文库，2004 年创办了以 MF 文库 J 的名字命名的“MF 文库 J 轻小说新人奖”。MEDIA FACTORY 公司原本是由日本广告业巨头之一瑞可利公司旗下的出版事业部门分离独立而成，后被角川集团收购后成为角川旗下的子公司，

2013年10月并入角川公司，成为角川旗下的一个事业品牌。最早的MF文库的业务范围本来是以电影的小说化作品以及引进的翻译作品为主，在进入轻小说领域之后，为了和以前的形象做一个区别就在MF文库之后加上了一个英文字母J成为了MF文库J。而这英文字母J则有着“日本(Japan)”和“少年向（Juvenile）”的双重含义。尽管起步才只有十年，但是作为新兴轻小说文库中知名度最高、影响力最广的一家文库，MF文库J已经表现出了赶超角川Sneaker和富士见Fantasia这两家老牌文库，直追电击文库的上升势头。

最早创刊时的MF文库J，所有作品的出版价格皆为609日元（含税），同时书脊部分全部采用绿色，整排书籍摆在书架上时显得很有气势的同时，统一的规格也使得同文库的作品起到了互相之间的宣传作用。而且在创设之初MF文库J是一家主要经营跨媒体制作作品的文库，简而言之就是主要出品游戏、动画等作品的改编小说。不过随着2004年“MF文库J轻小说新人奖”的设立，MF文库J的出版重心开始转移到原创轻小说之上，发展到2007年左右时，基本上已经不再出版任何改编轻小说，成为了一家独特的专注于原创轻小说的文库。MF文库J出版重心的转变，与轻小说的发展浪潮和“MF文库J轻小说新人奖”的巨大作用有着密不可分的关系。在2000年代前期，即便在ACG文化这个亚文化领域中，轻小说所占的比重也是非常可怜的，据日本出版科学研究所的调查显示，2004年轻小说产业的推论销售总额仅有265亿日元，这个份额远远比不上一部《高达SEED》所创造的市场价值。所以早期的原创轻小说中，除了个别几部系列大作得到了文库足够的重视和经营之外，基本处于不受重视的地位。而那时轻小说文库的出版重心也都集中于更加热卖的改编作品上，借着热播动画或者游戏的宣传效果，抓准时机捞一笔才是2000年代前期轻小说文库的经营心得。不过在进入2000年代中期之后，随着2004-2006年几部动画化的轻小说取得的斐然成绩，让一部分轻小说文库突然看到了新的商机，从而开始整个产业的变革。当时还只是业内新人的MF文库J就是最早抓住这股时代浪潮的出版商。2006年，MF文库J一口气将旗下的《阴守忍者》《神样家族》《零之使魔》三部作品动画化，顺接着被《凉宫春日的忧郁》与《灼眼的夏娜》的动画版带起来的轻小说热潮，MF文库J一瞬间就从一家默默




←《精灵使的剑舞》是MF文库J的当家力作，稳定的人气让它每年都能在《这本轻小说真厉害》上取得佳绩。




←《零之使魔》是MF文库J所推出的第一部超人气大作，只可惜我们永远也不会迎来它完结的一天了。






←《我的朋友很少》，借着近年轻小说奇怪命名的浪潮，一经推出就获得了不俗的人气，改编动画更是收视率惊人。




←动画创下佳绩，原作小说却磨难重重，《IS》所遇到的问题便是轻小说产业尚未真正成熟的写照。

无闻的新文库变成了炙手可热的香饽饽。加上因为《零之使魔》的女主角露易丝在动画中的声优为人气爆棚的钉宫理惠，更是让MF文库J的这部作品成为了可以代表一个时代的杰作，之后接连推出了四季动画，让MF文库J数钱数到手抽筋。只可惜《零之使魔》的作者山口升在2013年四月病逝，让这部作品成为了永远不会完结的遗憾。

尝到动画化的甜头之后，MF文库J开始转变为一家异常积极地参与轻小说动画化的文库，在有着发掘出平坂读、日日日、赤松中学等优秀作家的“MF文库J轻小说新人奖”的支持下，MF文库J向2000年代中后期的日本动画界输送了大量优秀的剧本。2008年的《我的狐仙女友》、2009年《肯普法》和《圣剑锻造师》、2010年的《玩伴猫耳娘》与《MM一族》。MF文库J送出动画化的每一部作品，都能获得不俗的人气，各种新奇的设定更是可以在动画圈中引起广泛的讨论和模仿。在进入2010年代后，MF文库J开始在动画化的道路上进一步深入，2011年将《IS》《绯弹的亚里亚》《迷茫管家与懦弱的我》《我的朋友很少》四部大作投入动画化领域，直接占据了当年动画市场的半壁江山。2012年时，为了追上《我的妹妹不可能这么可爱》掀起的妹系浪潮，又接连将《三人行必有我妹》《就算是哥哥只要有爱就没有问题了，对吧？》这两部无节操的妹控番推向动画化。2013年中，不仅仅动画化了《变态王子与不笑猫》、以及在ACG业内颇受好评的《技巧少女不会受伤》，更是一口气宣布了五部作品《星刻的龙骑士》《精灵使的剑舞》《魔法战争》《魔弹之王与战姬》《游戏人生NO GAME NO LIFE》的动画制作决定，其中《精灵使的剑舞》更是被誉为MF文库J的当家力作。尽管现在人气轻小说动画化已经成为了业界的常识，但是这种一次动画化五部作品的魄力，也依旧足以称得上是“丧心病狂”的举动了。可以说在推动轻小说作品动画化方面，抛开必然拿下第一位桂冠的电击文库之后，绝对没有哪家文库敢与MF文库J争抢第二位的宝座。在如今轻小说的跨媒体发展逐渐成为主流趋势的业界，尽管还只是新兴文库，但是MF文库J以其敏锐的商业嗅觉，极早地抓住了这一新的商机成功得乘着轻小说产业成长的浪潮，走上了发展壮大的道路。凭借众多改编动画积累的人气，轻小说业界从御三家变成四天王的日子恐怕不远了。

## Fami 通文库

提起 Fami 通这个名字，首先映入绝大多数人脑中的，应该是名为《Fami 通》的综合性游戏杂志。这家游戏领域的头牌杂志，因其权威性的游戏评分而备受日本乃至世界玩家的推崇。而 Fami 通文库就是与这本杂志同属于 enterbrain 公司旗下的轻小说文库品牌。2004 年，Fami 通文库随着公司一起被角川出版集团收购，现与轻小说业界的三大巨头文库同为角川集团旗下的轻小说品牌。

Fami 通文库的前身是由两家文库构成，其一是 Aspect 出版社创立的 Logout 冒险文库（后更名为 Logout 文库），其二是 enterbrain 创立的 Fami 通游戏文库，1998 年，这两家文库合二为一才有了今天的 Fami 通文库。Logout 冒险文库早期主要是出版 Falcom 公司和 HUMMINGBIRD SOFT 公司游戏的小说化作品，同时也出版一些桌游产品，只在后期少量出版了一些原创轻小说。合并后的 Fami 通文库除了继承了一部分 Logout 文库的作品外，与 Logout 文库之间的关系并不大，而且与出版简单的将游戏剧情直接小说化的 Logout 文库不同，尽管 Fami 通文库的出版重心也是游戏改编作，但旗下也拥有题材多样种类繁多的原创小说。

因为同时出版着大量的改编小说与原创小说，为了方便区分两者之间的不同，在原创小说的书脊上会用红色的英文缩写“FB”（Fami 通文库的英文简称），而在改编小说与桌游相关的方面则是采用绿色的“FB”进行标注。

虽然是主要为游戏行业服务的轻小说文库，但是在原创作品的选材方面 Fami 通文库却并没有给予什么限制，以至于它所出版的很多作品都极难让人联想到是由这样一家游戏向的出版商所出版。Fami 通文库所主推的轻小说新人奖是“Entame 大奖小说部门”，这是由 enterbrain 公司所开办的包括“少年漫画”“少女漫画”“少女小说”等多种类多题材的大奖中的一个部门，不过实际起到的作用主要还是向 Fami 通文库输送新鲜血液。

众多获奖作品中最出名的一部便是曾经掀起过一股女装少年狂热的《笨蛋、测试、召唤兽》，而得奖作家中名气最大的还要数拿下 1999 年第一届佳作赏的樱庭一树。从整体的评选倾向性来看，尽管原则上是没有任何限制的，但是 Fami 通文库明显对于校园题材的轻小说表现得情有独钟，获奖作品中校园题材的小说比比皆是。不仅之前提




←寻常人恐怕很难将《文学少女》这部既文艺又青春，既感人的作品与 Fami 通这样一个游戏品牌相联系起来。




←Fami 通文库的当家力作当属《笨蛋、测试、召唤兽》，出色的角色设定与情节展开让这部作品一直人气爆棚。

到过的《笨蛋、测试、召唤兽》是校园题材的代表作，还有同样通过“Entame 大奖小说部门”被选拔出来的《文学少女》系列的作者野村美月，也是因为一部大学社团生活的小说而得到了出道的机会。

## 小学馆 GAGAGA/RURURU

旗下有着《周刊少年 Sunday》《BIG COMIC》等杂志的漫画业巨头小学馆，是与角川集团齐名的一桥出版集团的核心公司，作为这样一家出版业的巨头企业，又怎么会忽视正在日渐成长的轻小说产业呢，2007 年 5 月 24 日，小学馆创建了少年向的小学馆 GAGAGA 文库与少女向的小学馆 RURURU 文库，继在 2001 年休刊的小学馆 Super Quest 文库之后，第二次迈入轻小说出版领域。

因为自身是以漫画出版为主的出版商，旗下有着大量的知名漫画家与长篇漫画大作，所以作为 GAGAGA/RURURU 文库前身的 Super Quest 文库，虽然定位是幻想小说文库，但实际上比起原创轻小说，出版的绝大部分作品皆为漫画、动画、游戏等作品的改编小说。尤具特色的是，这家文库还曾出品过由特摄剧改编的轻小说，对于普遍面向初高中生的轻小说来说，以面向小学年龄层的特摄剧为题材的也就只有小学馆一家尝试过了。实际上因为定位错误等原因，Super Quest 文库对于小学馆来说也是一段不愿提及的黑历史，在创立 GAGAGA/RURURU 文库时，小学馆特意打出了“业内新人”的旗号，想要完全无视这段不堪回首的经历。

一方面为了通过创新来取得发展空间，另一方面也为了重新跟上轻小说业界发展的潮流，2006 年，小学馆为 GAGAGA 和 RURURU 两家文库共同开设了“小学馆轻小说大奖”。在提供了大量资金进入新人培育领域的同时，更是大力鼓励创新，不论是小说还是插画，越是有创意的作品越容易获得小学馆的青睐，所以从这两家文库中诞生出了很多颇具实验性风格的作品。虽然其中的




←《我的青春恋爱物语果然有问题》是小学馆 GAGAGA 文库出版的一部另类的青春恋爱小说。

大部分作品都没能获得轰动性的效果，尤其是插画方面的创新与大量新人的启用让小学馆轻小说的插画一直都是硬伤，但是大量新鲜血液的注入也为业界开拓出了不少新的天地。颇具代表性的就是此前曾被动画化的《GJ 部》，这部四格漫画风的轻小说，每四页完成一个故事的风格着实给越来越趋向长篇化的轻小说界带来了一股别样的新风。除了开发新类型的轻小说之外，小学馆还尝试着将一些经典的近代文学读物进行轻小说化，在对低年龄层次的读者进行文学普及之余，也间接的瞄准了中高年龄层次的受众群体。

作为一家重新踏入轻小说行业的老牌出版商，小学馆摒弃作为龙头企业的自傲，大力寻求改进与创新的努力有目共睹。虽然从现阶段 GAGAGA/RURURU 文库所出版的各式各样的轻小说中，我们还能看出小学馆依旧处于摸索自身定位的尝试性阶段，但相信离它找到属于自己道路的一天一定已经不远了。

## 集英社 SuperDush

与小学馆同属一桥出版集团的集英社，因为有着《少年 JUMP》这本漫画界的超级巨擘，导致它

在别的领域的建树总是容易被人忽略。但实际上，在轻小说领域之中，集英社远比同集团的小学馆做的要好得多。2000 年创刊的集英社 SuperDush 文库并不是集英社所建立的第一家轻小说文库，早在 1991 年，轻小说还没有大张旗鼓地登上历史舞台的时候，集英社就看到了在当时电脑游戏界风靡一时的幻想题材这一市场，在 1991 年时建立了集英社 Super Fantasy 文库，主攻以“剑与魔法”为主题的幻想小说市场。在历史方面与角川集团旗下的富士见 Fantasia 文库和 Sneaker 文库都不相伯仲。可惜的是，集英社的定位虽然不错，但是 Super Fantasy 文库的运营却不是十分理想，当时它所出品的过于硬派少年漫画风格的轻小说并没能占领市场不说，反而是角川系的三家文库越办越红火。2000 年，集英社决定进行转型，并开设了以学院题材和搞笑题材为核心的 SuperDush 文库，用公司内部竞争淘汰的模式让两家轻小说文库品牌同时运行，摸索轻小说文库的运营之道。而一年之后的结果便是 Super Fantasy 败下阵来，被新成立的 SuperDush 文库所吸收，SuperDush 文库在获得了幻想系题材之后也转变成为了一家综合性的轻小说文库。




←不论怎么看都很邪恶很可疑的《听爸爸的话》，却是一部很好地诠释了家庭亲情的轻小说作品。

成立初期的 SuperDush 文库主要通过“SuperDush 小说新人奖”挖掘人才，而这个奖项在第二年时就以一部《银盘万花筒》回报了集英社的期待。这部在热血励志的同时，又充满搞笑欢乐，和懵懵懂懂的恋爱情怀的轻小说，正是一部异常符合集英社对轻小说定位的作品。只不过可惜的是，虽然在改编成漫画和动画之后广受好评，但是由于动画和漫画对于运动类题材的作品的影响力实在过于强大，以至于有不少粉丝竟然都没有看过这部作品的原作小说。与能通过动画将轻小说大卖特卖的电击文库不同，集英社在漫画方面的传统强势掩盖了这部作品原作小说的精彩，最终没能达到以漫画带动小说销量的目的。当然，对于集英社来说不论是漫画也好，小说也罢，只要整体能实现盈利就已经完成了任务。不过，在《银盘万花筒》之后，SuperDush 文库就鲜有这样优秀的运动系少年向题材的小说了。进入 2000 年代中后以后，创设初期本以学院题材和搞笑题材为主的 SuperDush 文库转而挺进了因为竞争失败而被吞并了的 Super Fantasy 文库所擅长的幻想战斗系路线。先后推出了诸如《战斗司书》《Campione 弑神者！》《龙之界点》等几部幻想系轻小说大作。另一方面，SuperDush 也推出了一些像《迷途猫》这一类的萌系作品，和《便当》这样的题材诡异的新型轻小说，定位上向着更加多元化的方向发展着。

## GA 文库

2006 年创刊的 GA 文库，是日本轻小说界的一家新兴文库，但是通过轻小说与 ACG 其他领域之间的广泛合作以及刚创立不久就以多平台协同创作的大作《神曲奏界》系列打开了市场，使得这家新设文库，在轻小说界也占有一席之地。GA 文库是一家名为 SoftBank Creative 的日本传媒公司所创建的轻小说文库。虽然公司名字叫做 SoftBank，但这可不是一家银行，而是一家活跃于电脑和 IT 行业的出版商，旗下有不少电脑杂志，还经营电子书业务。GA 文库的母刊《GA 文库 magazine》




←《我女友与青梅竹马的惨烈修罗场》「想要卖得好，名字必须长」已经成为了轻小说业界的一种思维模式……




←由多位作家联合创作的系列作品《神曲奏界》为GA文库打响了挺进轻小说业界的第一枪。

就有电子版版本。

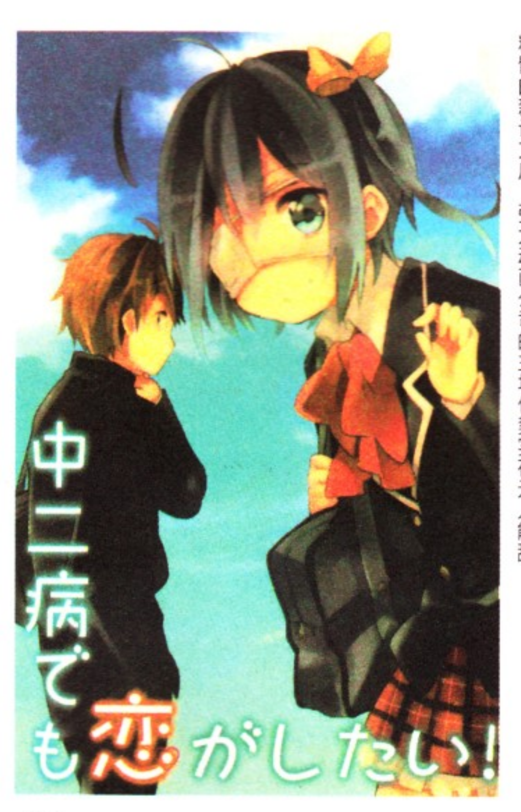
由于是由一家主要经营IT产业相关出版物的公司所创建的文库，所以与传统书籍出版商的角川集团、一桥集团相比，GA文库在运营方面显得非常自由化。不仅创立第二年，就直接邀请众多活跃于其他文库旗下的成名作家一起创作《神曲奏界》不说，还广泛地接受动画、游戏的原作剧本等的创作要求，并不是一门心思只用在挖掘新作者，设计全新的世界观上，而是在经营领域投入了更大比重的精力。并且在产品改编时，GA文库并不像传统文库那样主张以改编作带动原作小说的销量，实际上除了《神曲奏界》系列之外的其他跨媒体制作作品中，几乎就没有以小说为核心的。同时，GA文库也并不太在意因为传统出版业公司抱团组成大集团之后在不同公司之间所产生的隔阂，广泛地在与自己有竞争关系的对手企业旗下的杂志中连载自家小说的改编漫画，而且不论是角川集团还是一桥集团之中，都能看到GA文库作品的身影。而且GA文库自己也再版过很多其他文库曾出版过的轻小说。

当然，不重视小说在跨媒体经营时的地位，并不等于GA文库不重视自己小说的质量。实际上GA文库不仅最早开办了一年分为前后两期的“GA文库大奖”，更是发掘了不少优秀的原创作品与新人作家。以一个成立不足十年的新兴文库来说，绝对可以称得上是成绩斐然。不过因为一部《神曲奏界》就已经让GA文库繁忙了好几年，所以在2008-2011年间，G A文库的跨媒体合作都主要集中在以《神曲奏界》为核心的漫画和游戏改编上，其他的一些作品基本上也只是推出了一些改编漫画，而在费时费力的动画领域则少有建树。直到2012年，想起了原来还有动画市场这一块大蛋糕的G A文库，从2012年年初开始接连投下了《潜行吧！奈亚子》《织田信奈的野望》《我女友与青梅竹之间的惨烈修罗场》这三颗大炸弹，一举便追回了前几年错失的良机，成为近期备受瞩目的一家轻小说文库。

## 其他文库

### 1.KA Esuma 文库

KA Esuma 文库是京都动画公司于2011年创办的一家全新的还冒着热气的轻小说文库，主要出版京都动画大奖的获奖作品。名字中的KA两个字母是京都动画公司的英文名“Kyoto Animation”




←用动画来卖小说，京都动画才是真正从一开始就深得电击文库精髓的新设文库。强大动画公司的主场优势实在无人能敌。

的缩写，而 Esuma 则是来源于意大利语，意思是发掘、发现。就像名字里的寓意一样，京都动画公司开创这家文库的主要用意还是在于为自己发掘好的动画剧本，第一届京都动画大奖的获奖作品《中二病也要贪恋爱！》就是这次新尝试的第一个结晶。《中二病》的模式成功之后，京都动画又紧接着推出了另一部 KA Esuma 文库旗下小说的改编动画《Free！》同样博得了巨大的人气，于是便又诞生了第三部由 KA Esuma 文库旗下小说改编的《境界的彼方》，可以见得 KA Esuma 文库将成为日后京都动画公司发展的发动机，为京都动画源源不断地提供全新的优秀原创剧本。

## 2. 德间 dual 文库

德间书店是日本的老牌娱乐业出版商，在曾经的德间集团时期，宫崎骏导演的吉普力工作室也是德间集团的一部分，集团解体之后德间书店则专注于本职的出版业务，并拥有动画业界三强杂志的月刊《Animage》。德间 dual 文库是德间书店在 2000 年创立的轻小说文库，dual 一词的意思是双重，用来指代轻小说所拥有的“文字”和“插画”这双重乐趣。德间 dual 文库的最大特点是它的出版规格，与普通的 A6 纸大小（105mmX148mm）文库本不同，德间 dual 文库出版的轻小说尺寸为 110mmX158mm，这个诡异的尺寸不仅使得德间 dual 文库的小说不能使用平常的通用书套，还常常会导致读者家里的书架没有办法摆入德间 dual 文库的书。德间 dual 文库不仅出版轻小说，还会出版大量的科幻题材作品，同时也会录入一些文学性较强小说。另一方面，它与动画公司之间的合作十分密切，长期出版动画的改编小说和外传小说。

## 3.HJ 文库

HJ 文库是日本 Hobby JAPAN 公司，是在 2006 年 7 月创刊的一家新兴轻小说文库。HJ 文库的主要特点就在于善于模仿与学习。广泛地向其他文库取经之后，从这家文库之上简直可以看到业界所有文库的特点，向老牌文库学习以新人奖作为基础，频繁地进出动画化与漫画化领域的同时，又模仿其他新设文库选取一些题材特殊的作品用以博得读者的眼球。多元化的运作方式，让 HJ 文库在强敌环绕的轻小说出版业界，也成为了一家占据一定市场份额的出版商。




←《无赖勇者的鬼畜美学》，光看名字就知道不太对劲。对于新晋文库来说，剑走偏锋是最常见的发展策略。



# 轻小说的刊载

说起轻小说的发布平台，从2000年代后才开始接触的读者通常都只能想到单行本，但实际上在轻小说刚刚开始发展的初期，还曾经有过一段时间的杂志刊载时期，而且虽然已经不多见，但是这种模式其实一直持续到了今天。

现代轻小说起步的早期时期，以家用个人电脑为依托的网络还没有诞生，在那个时期是以纸张为媒介的传统纸质媒体——杂志的黄金时期。所以在那时的轻小说文库，在创建之时一般都会伴随着一本轻小说专门杂志的创刊，作为三大文库之一的富士见Fantasia文库，就是与《Dragon Magazine》一同建立的。此外角川Sneaker文库也拥有自己的母刊杂志《The Sneaker》，三大文库中最晚进入小说杂志市场的反倒是在其他领域常常领先的电击文库，电击文库的杂志《电击文库MAGAZINE》直到2007年才正式出现。

实际上，在电击文库推出《电击文库MAGAZINE》之时，轻小说的杂志刊载早已走过了黄金时期，并已经逐渐步入衰败，缓慢地淡出了人们的视野。而这一切都只能说是轻小说产业发展的必然结果。尽管插画在轻小说质量之中所占的比重已经越来越大，但是轻小说本身还是以文字取胜的大众文学作品。对于一部文学作品来说，要从整体的角度安排剧情的展开，用通俗一点的话来说，就是一部小说它需要铺垫剧情的部分，需要有情节迂回展开的部分，无法保证你从中截取出的每一段都能紧张激烈，都能趣味十足。这就与同样依靠杂志连载的漫画形成了鲜明的对比。漫画家可以用20页画面给读者带来的感动，小说家就很难用这20页带给读者与20页漫画同样的刺激性。所以在早期的轻小说大致是，也会同样连载漫画，并以此扩大销量。加上进入2000年代以来，网络的飞速发展进一步地压缩传统纸媒的生存空间，轻小说杂志们不是转为双月刊、季刊，就是直接停刊。即便是作为三大文库之一的Sneaker文库的母刊《The Sneaker》都在2011年4月选择休刊，并把Sneaker文库的资讯和新闻部分内容转移到网络上进行报道。而其他存活下来的轻小说杂志，也基本上是以小说＋漫画为主体，辅以资讯以及新书的推荐与试读的模式持续运营下去，但是以发行量来说基本都处于惨不忍睹的状态之中。

轻小说的杂志刊载见证了轻小说从无到有、从“弱势群体”到主流出版物的二十多年岁月，经历了轻小说的多次转型，是轻小说业界发展的最权威写照。而轻小说杂志的转变与逐渐衰退，也为轻小说接下来的前进指明了道路。




↑富士见Fantasia文库的《Dragon Magazine》，称得上是业界资历最老的轻小说专门杂志。

## 轻小说作家赏析

# 西尾维新

にしお いしん NISIO ISIN

作者简介：西尾维新，1981 年出生，擅长撰写融合了推理元素的轻小说作品，立命馆大学肄业。主要作品有《戏言系列》《人间系列》《物语系列》《刀语系列》《世界系列》等，活跃于讲谈社旗下的杂志，台湾出品的繁体中文版主要由尖端出版社代理。

### 出道经历

或许绝大多数的西尾迷都是通过 09 年动画化的《化物语》，才结识了这位被成为天才的轻小说作家。不过实际上，西尾维在 02 年的时候，便以 20 岁的低龄获得了讲谈社主办的“梅菲斯特大奖”，获奖作品是他的代表作之一《戏言》系列的第一部《斩首循环－蓝色学者与戏言跟班》。而西尾维新第一部被动画化的作品也不是《化物语》，而是与 CLAMP 合作创作的短篇小说《×××HOLiC ANOTHERHOLiC 蓝氏C型视力环》中的第一个故事“未染瘾者”。




←不知能否有动画公司敢于挑战极限，将怪诞至极的《戏言》系列动画化。

### Point 1 作家解析
### 满篇废话才是魅力之源！

西尾文风的最大特色就在于他的废话，能将“废话”写得如此有趣的作者，恐怕古往今来也就只有西尾这一位了。同音多义，绕口令，各种 NETA，西尾维新都能玩得得心应手，就好像他的灵感完全不会枯竭一样。本身便设计得紧张感十足的故事，在西尾式冷笑话的绝妙穿插之下，极大限度地开发了语言的柔软性，最后催生出奇妙的化学反应，诞生出西尾维新那时而令人捧腹大笑，时而令人紧张得心惊肉跳的系列作品。



←名声大噪的《物语系列》插画却很少，以文字分胜负才是西尾维新的作风。












## Point 2 初出茅庐的怪才之作——《戏言系列》

《戏言》是以本名不详的“男主角”兼“旁白”“我”（原文ぼく）的视角为主线，记述“我”身边发生的各种各样的怪异事件的故事。另有一部以作品中的杀人鬼集团“零崎一贼”为主角的系列作品《人间》系列。《戏言》是西尾维新的出道作，在讲谈社的杂志《梅菲斯特》上进行连载，曾获得过06年的“这本轻小说真厉害”第一名。《戏言》系列可谓是将西尾维新的中二之力发挥到极致的作品，设定得庞大与复杂详细，让这部作品在完结之后都没能完全涉及所有设定。同时《戏言》里登场的怪诞角色实在过多，以至于正常人反而才是不正常的了……


←天才的出道作《戏言系列》，方才称得上是西尾维新笔下最大的一桩怪异。

## Point 3 登峰造极的杰作——《物语系列》



就算是研究纯文学的人都会对《物语系列》如痴如醉，西尾维新的文字充满了魔力！

虽然取材是日本常见的怪谈小说，但《物语》的内容却加入了众多的恋爱、讽刺、格斗等诸多元素，可以说是将西尾自己的全部喜好通通糅合在一起。《物语》向读者展现出的最鲜明的特色便是对话。“以对话塑造角色”，这是西尾所信奉的创作原则。即便是在“轻小说的本体是插画”这一理念十分流行的当下，西尾依旧坚持着在抽象化的文学作品当中，角色的形象应当以对话本身来塑造这一颇具文学意味的准则。这一坚持，便导致《物语》系列成为了一套诡异的“奇书”，因为《物语》系列的对话与心理描写之多，往往夸张到了会打断主线剧情进展的地步……

# 时雨泽惠一

しぐさわ けいいち SHIGUSAWAKEIICHI

作者简介：时雨泽惠一，1972 年出生。属于较早一批走红的轻小说作家之一。作品多为架空设定、近代科技的战斗系风格。行文通俗易懂、面向儿童，但故事主题深刻尖锐，往往需要有一定社会阅历的人才能理解。轻小说中的寓言大师。

## 出道经历

时雨泽惠一在大学毕业之前都没有过任何写作方面的公开活动。他是一位有着作家志向的普通宅男。工作一年之后的他偶尔看到电击文库赏的征稿广告，瞬间被勾起了自己内心中的梦想的他写了一个短篇小说投了过去。这个短篇小说，就是后来大红大紫的系列作品《奇诺之旅》的原型。他的行文风格受到了电击文库编辑的关注，并向他约稿。于是他在没有工作的状态下穷苦地写完了《奇诺之旅》第一卷的内容。三个月后，电击文库给了他答复。决定刊载《奇诺之旅》。

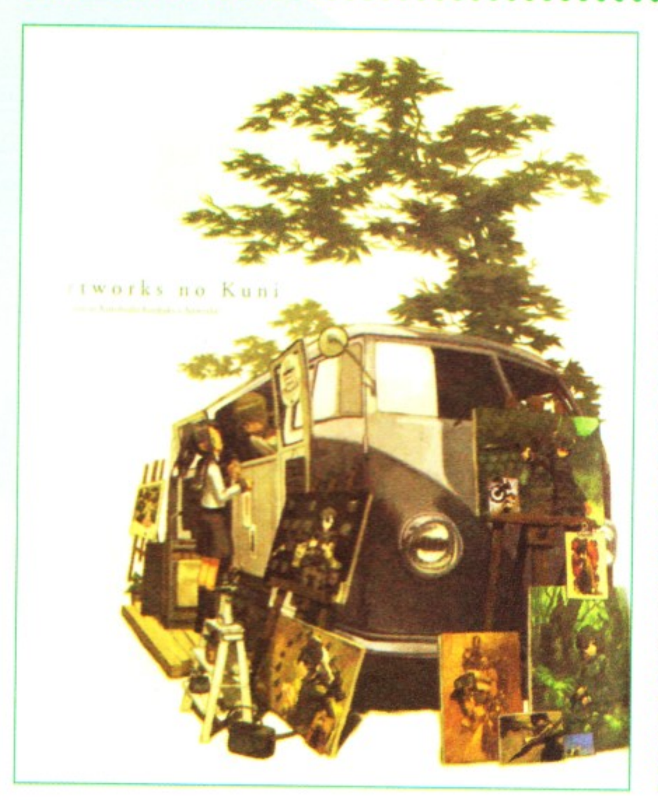



## Point 1 作家解析 架空的近代世界

时雨泽惠一的行文风格对比现在的轻小说作家来说，显得有些幼稚。他本人也说过，“我希望读者群体是小学生到初中生，因此我不会用比较深奥的语言”。从语言上来讲，他从来不使用深奥的表达，不玩文字游戏，很少使用隐喻。与现在风格各异的轻小说比起来，他的作品更加注重故事本身，他更希望自己是在讲故事。他笔下的世界基本都是架空世界，但因为他对于二战科技非常执着，因此在架空世界当中螺旋桨飞机、蒸汽机车都是经常出现的交通工具。

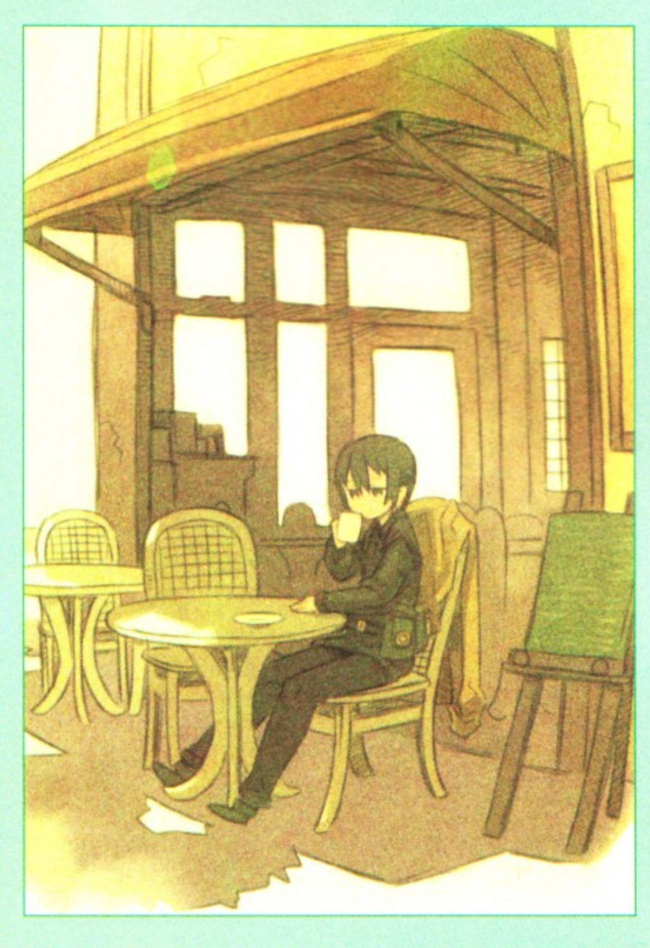


←《莉莉亚与特雷兹》在故事上要显得比《艾莉森》大龄化一些，有些情节还有点儿残酷。







## Point 2 飞行战斗物语——《艾莉森》

《艾莉森》是时雨泽惠一继《奇诺之旅》之后的第二部系列作品，讲述了天才少女飞行军官艾莉森和头脑精明的神枪手维尔之间的冒险故事。故事采取架空世界的设定，时代大概设定在上个世纪的三十年代，飞机刚刚出现，交通主要靠铁路。整个世界就一个大陆，东西平分为两个国家，两国交战数年，现已经签订了和平条约。不过和平的只是表面而已，暗地里依然间谍活动不断，军火商和政客都在密谋挑起战争。艾莉森和维尔就卷入了这场阴谋当中，经历了一系列的九死一生的冒险，最后终于“在一起”，迎来了大团圆的结局。



←《艾莉森》是一个非常明快、非常适合小孩子阅读的小说。

## Point 3 王子与平民女的冒险故事——《莉莉亚与特雷兹》

《莉莉亚与特雷兹》是《艾莉森》的续作。讲述了艾莉森和维尔的女儿莉莉亚与《艾莉森》中另两位主角菲欧娜与卡尔的儿子特雷兹的冒险恋爱故事。故事相比于前作来说更加宏大，战斗场面更加精彩。并且前作《艾莉森》中的人气角色都有登场，如果你一整个系列看下来的话，会感觉时雨泽惠一的处理非常的有爱。在一些剧情上依然可以看到《奇诺之旅》的影子，表面单纯美好，其实冰冷残酷。《莉莉亚与特雷兹》相比《艾莉森》来说，年龄层要稍微大一些。



# 成田良悟

なりた りょうご NARITA RYOUGO

作者简介：成田良悟，1980 年 5 月 30 日出生于日本的东京都，成长在琦玉县，毕业于日本大学文理学院的地球系统科学专业的研究室。主要作品有，《永生之酒》系列、《无头骑士异闻录》系列、《越佐大桥》系列、《VAMP！》系列，活跃于电击文库。

## 出道经历

大学时代的成田良悟便一心以成为小说家为目标，毕业后，他仅用了 20 天便完成了代表作之一的《永生之酒！》，并以其角逐 2002 年举办的第九回电击小说大奖，获得该届金奖，并于 2003 年以《永生之酒！》正式出道。成田良悟的作品中，经常会出现电击系轻小说作品的 NETA。而成田良悟在身为轻小说作家的同时，也是重度中二宅男，经常在自己的个人主页上更新一些中二气息浓厚的小段篇，同时也极度热爱电子游戏，曾多次因不健康的生活方式搞坏身体……




←很难想象要怎样才能在 20 天里创作出《永生之酒》这样一部巨制。

## Point 1 作家解析 奇异跳脱的群像剧作家！

成田擅长多主角，多主线同时展开，互相穿插的故事。在他的笔下，完整的故事被撕碎成七零八落的章节片段，再以混乱的顺序，像拼图碎片一样摊开在看客的面前，在他慢慢的把伏笔与细节呈现出来时，看客们越来越有一种如入五里雾中的感觉。直到最后成田将故事的时间顺序重新理顺、事件真相大白的那一刻之前，观众们的胃口都被他调到了极限，所以当最终了解到故事真正的全貌之后，都不由得的产生“竟然是这么一回事，简直是神作啊”的感触。可以说，这种叙事方式正是成田良悟的作品最吸引读者的地方。




←成田良悟的作品风格非常适合动画化，《无头骑士》和《永生之酒》的动画都取得了巨大成功。









## Point 2 电击文库的大骚动!——《永生之酒》系列

成田良悟是B级片和群像剧的超级狂热爱好者。他的作品都强烈地反应着他本人的这两个爱好。最初创作的长篇小说《永生之酒》系列的题目，其实并不是永生之酒的意思，BACCANO这个词在意大利语中是骚乱的意思，而恰巧这个词通过谐音写为日文的话是马鹿骚，也可以理解为骚动的意思。这部作品在以登场人物超过90人的群像剧这一卖点闻名遐迩的同时，那略带爵士感的作品风格，以及美式黑帮传奇的故事构成，也的确有一种B级片的质感。轻快的笔触与跳脱的精彩剧情，让这部作品摘得了第九届“电击小说大奖”的金奖。




←整部《永生之酒》都充满了爵士乐的风采，动画版完美的再现了这部作品的特性。

## Point 3 中二病大集结——《无头骑士异闻录》

成田良悟的另一部代表作《无头骑士异闻录》体现了他的另一个特色，就是日常与非日常的冲击。当无头骑士这种怪异的非日常进入到黑帮、高中生等角色的日常生活之后，他们原本所处的小世界，便发生了翻天覆地的戏剧性变化。不过，当你觉得是非日常将日常搅乱，打乱了日常的生活之时，才会发现其实原本看起来正常的日常，才是最不正常的，反倒是看起来非日常的存在，才是成田小说里的“良心”。就像是《无头骑士异闻录》里面的无头骑士赛尔提，虽说是爱尔兰传说中的妖精，无头的报丧女妖，但却是作者成田自己，唯一认可的人格正常的人类。




←成田的作品中，不仅登场人物多，而且每一个人物都刻画得有血有肉各具特色。

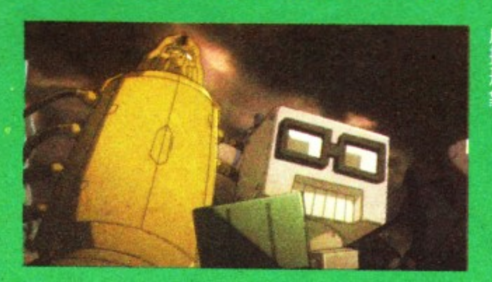
# 川原砾

## かわはら れき KAWAHARA REKI

作者简介：川原砾，曾用笔名九里史生，日本群马县高崎市出身，现居住在东京都练马区。早年主要连载网络小说，出道后的主要作品有《加速世界》系列和《刀剑神域》系列，两部作品皆已动画化。主要活跃于电击文库。

### 出道经历

早在2002年，川原砾便以九里史生的名义在网络上发表小说。同年11月，川原砾开始了《刀剑神域》的网上连载，获得了不俗的人气。2007年川原又在网络小说投稿网站“Arcadia”上开始《超绝加速》的创作。在网上连载六年之后，川原砾开始尝试转型。他将《超绝加速》更名为如今的《加速世界》，并以川原砾作为新的个人笔名参加了08年的第15届电击小说奖的角逐，成功获得该届大奖。第二年的2月，以《加速世界》这部作品出道，成为了电击文库旗下的正式作家。



←图中右边的眼镜机器人就是川原砾为自己设计的虚拟形象。

### Point 1 作家解析 少年向的王道系作家！

虽然因为川原砾的作品主要都是以网络游戏为题材，所以很多人都将他归类为青年向小说家。但从创作风格上来说，川原砾是一位不折不扣的王道系少年向作家。他的作品并不迎合现在流行的阴暗路线，不刻意地去酝酿作品的黑暗背景，更不会跟风地去把反派角色搞得苦大仇深。以《刀剑神域》为例，川原在作品中向读者们展示着更多的，是在这个被死亡阴云所笼罩着的世界中的美好。黑暗的世界因为川原砾笔下鲜亮而又多彩的角色而变得分外明亮起来，如果不是故事中穿插着不断牺牲的悲剧龙套们，不少人恐怕会忘记SAO实际上是个死亡游戏吧？



←酣畅淋漓的战斗场面描写，是川原砾作品中不可或缺的一大特色。









## Point 2 被拯救的杰作——《刀剑神域》

《刀剑神域》本是川原砾在 2002 年，为了参选电击小说大奖而创作的作品，不过由于最后的篇幅过长，而没能成功参选。于是，他便以九里史生的笔名，将这部作品在自己的个人主页上进行连载。后来担当川原砾责任编辑的三木一马也是在川原自己于个人主页“Wordgear”上曝光之后，才得知他还有写过《刀剑神域》这部小说的。在了解后，三木就联系川原，并用一周的时间将《刀剑神域》的原稿读完，最终决定由电击文库进行单行本的出版。



←如果不是电击文库副编辑长的努力，这样一部优秀的作品险些就被埋没。

## Point 3 专为出道而创作——《加速世界》

《加速》是川原的第二部小说，能够在上千部作品投稿的电击小说大奖中脱颖而出，足以证明这部小说的精彩程度。Brain Burst 的世界中，玩家的虚拟角色与玩家潜意识相连，并通过外观颜色表现出来。除了普通的“蓝红黄绿紫白黑”这七种纯色之外，还有着”心之伤“过深而创造出来的金属色。这一设定，比《刀剑》还要凸显川原的特点。纯色的玩家，正好代表着人的不同性格与特点。对于擅长塑造“纯色”人物的川原砾来说，这样的设定正是他最拿手的模式。



←看起来像是超能力战斗，实际上《刀剑神域》还是川原砾所深爱的网游题材。

# 杉井光

## すぎい ひかる SUGII HIKARU

作者简介：杉井光，1978 年出生。是日本轻小说界的一位奇才。作品数量非常丰富，题材广泛。主要作品有《神的记事本》《离别的钢琴奏鸣曲》《剑之女王与烙印之子》等。活跃于多家出版社。

### 出道经历

杉井光的经历是比较特别的——他并没有上大学。高中毕业之后，他靠打零工、参加乐队等不固定的谋生手段过活，这一过程持续有六年之久。在第 12 回电击文库赏的时候，他用《火目的巫女》参加并取得了银奖。《火目的巫女》也成为了他的出道作品。出道之后，他非常高产。在 2008 年的五月到十月，他在不同家文库上连续六个月有新书出版，这一速度就连西尾维新大神都望其项背。他成名之后，依旧保持了尼特族的生活状态，整日宅在家中。在他的官方网站上写着他的职业是：作家 · 尼特族。




←杉井光的文笔非常好，而且也有很多非常不错的作品，可惜的是它们都没有动画化。

### Point 1 作家解析
### 尼特少年的心中的故事

杉井光是那种依靠文笔的小说家。他的行文并不华丽，也不云山雾绕，只用简单几句寥寥数语就能把自己的情感表达出来，并能够得到读者的共鸣。他笔下的男主角基本都有着相似的相貌和性格，优柔寡断不温不火，他称其为轻小说的“明星系统”。主人公在经过一些列的事件之后，逐渐变得成熟，这种写法对于读者来说非常具有代入感。

杉井光本人非常热爱摇滚音乐，并且曾经担任过摇滚乐队的键盘手，因此在一些作品中都能流露出他的个人兴趣。《离别的钢琴奏鸣曲》被称为他自身经历的 YY 和写照。




←杉井光的小说题材非常丰富，他总是能有很多的创作灵感。比较可惜的是他的作品大多都没有完结……










## Point 2 NEET 的力量 ——《神的记事本》

关注轻小说的人都知道杉井光是一位非常不错的轻小说作家，但是不关注轻小说的人却很少有人熟悉他。原因就是他的作品动画化的就只有一部《神的记事本》而已。《神的记事本》讲述了少年藤岛鸣海为了一个 NEET 萝莉私家侦探爱丽丝打工的故事。剧情里面涉及黑社会、贩毒、嗑药、斗殴等诸多黑暗要素，神奇的是杉井光还能兼顾女性角色的纯洁性，黑暗与卖萌互不影响。小说的插画师是著名画师岸田梅尔，《神的记事本》是杉井光唯一的一部商业大作。虽然动画改变了许多情节，但是这的确是他唯一一部动画化的作品。




←岸田梅尔的插画的确为《神的笔记本》增色不少，这也许就是动画化的原因。

## Point 3 浪漫与励志的乐队奋斗史 ——《离别的钢琴奏鸣曲》

《离别的钢琴奏鸣曲》是杉井光最优秀的一部作品，没有之一。故事题材为校园音乐，因为杉井光本人有过键盘手的经历，因此对于小说故事的描写最为生动。读者们在看完小说之后纷纷吐槽“这个男主角就是你吧！”。小说讲述了父亲是音乐评论家的少男桧川直巳和天才少女钢琴家蛯泽真冬关于音乐和奋斗的恋爱物语。故事风格热血治愈又极为浪漫，该虐心的时候虐心，该感人的时候感人。杉井光的文笔和对故事节奏的熟练驾驭在这部小说之中体现得淋漓尽致。最后直巳与真白求婚的场景也感动了很多读者。




←《离别的钢琴奏鸣曲》是杉井光为数不多的完整作品，也是杉井光最好看的一部。

# 凉宫春日系列

## 「涼宮ハルヒ」シリーズ

■题材：校园 / 超能力 / 穿越 / ■关键词：宇宙人 / 外星人 / 异世界者 / 超能力者 / 阿虚 / ■同类作品：《冰果》/《中二病也想谈恋爱》/ ■出版商：角川 Sneaker 文库 / ■单行本卷数：《忧郁》《叹息》《烦闷》《消失》《暴走》《动摇》《阴谋》《愤慨》《分裂》《惊愕（上）》《惊愕（下）》，共 11 卷

### 作品简介

阿虚是一位普通得不能再普通的高中生，开学不久他便与一位名叫凉宫春日的我行我素、举止怪异的美少女熟识了起来。之后为了"让这个世界变的更加有趣"，凉宫春日成立了 SOS 团，还拉来了宇宙人、未来人和超能力者的加入。阿虚身边的校园生活一下子变得热闹了起来……《凉宫春日》系列是为数不多的在小说和动画领域纷纷走红的作品，系列的第一卷在 2003 年赢得了 Sneaker 大赏，并且 2005 年《凉宫春日》系列还夺得了"这本轻小说真厉害"的第一名。之后的动画化更是在全球的范围内掀起了"凉宫热"。



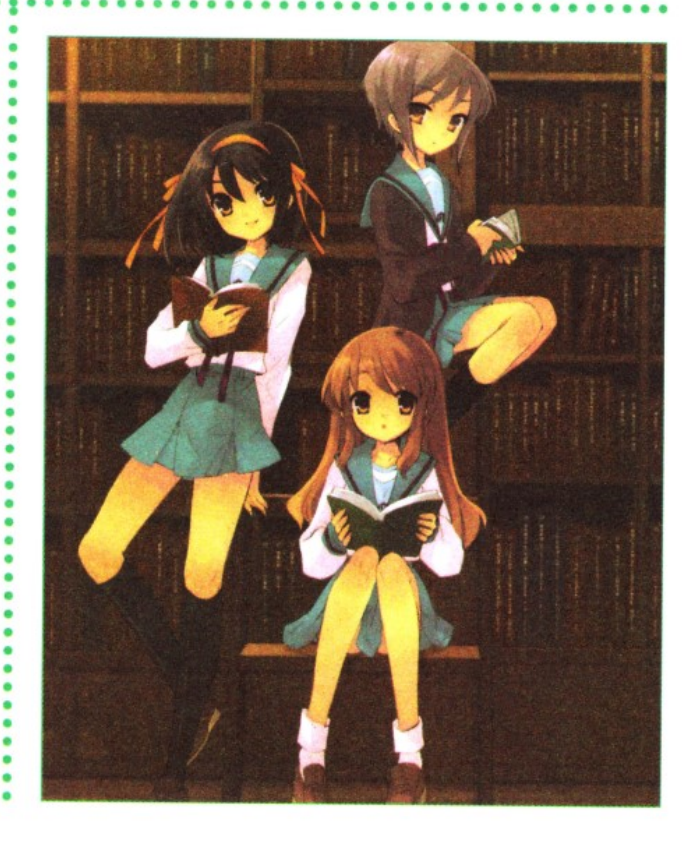

### Point 1 作家简介 灵感型半世界系作家谷川流

《凉宫春日》系列的作者是谷川流，1970 年出生，毕业于关系学院大学法学部。毕业之后的谷川流开过女性服装店。2003 年以《电击！！神盾 5 少女》出道，一举成为轻小说作家。他是为数不多的现充型作家，对二次元领域几乎不怎么了解。在写《凉宫春日的忧郁》之前甚至都不知道同人志和成人游戏的存在。与《凉宫》同一时间刊载的还有《逃离校园》，之后还著有《我的世界守护者》。但由于《凉宫》的名气实在太大，大家总是忽略掉他的其他作品。他的作品风格带有些许的世界系元素，角色之间大多分属价值观完全不同的阵营，说是作战又不明确到底以什么方式作战。









## Point 2 阿虚式废话

《凉宫春日》系列小说以男主角阿虚的第一人称来叙述。在设定人物的时候，阿虚就被谷川流设定成一个酷爱吐槽、废话连篇的男孩子。因此，整部小学几乎都离不开阿虚的“废话”。在当时，《凉宫》的废话可以说是独树一帜。说它是开创“废话型”小说的先河也不为过。在动画化之后，京阿尼刻意增加了阿虚旁白的台词，可见阿虚式废话已经成为了《凉宫春日》系列的第一卖点了。





## Point 3 长门大萌神

虽然本系列叫做《凉宫春日》系列，但你永远无法说清到底女主角是长门有希还是凉宫春日。因为谷川流自己的设定，凉宫春日永远是那个不明真相的“神”，而经常与阿虚一起战斗的人却是长门有希。她在与阿虚的交流中逐渐拥有了人类的感情，无意间透露出来的对阿虚的好感一下子治愈到了很多读者。在《消失》当中，长门成为了那个改变世界的主角，她成功接过了凌波丽的枪，成为了新时代的三无少女代表。



## Point 4 围绕着凉宫的派别之争

春日的自我介绍成为了动画台词中的经典。正应了这句话，春日点名的这四个势力都来到了她的身边。《凉宫春日》系列的主线剧情就是这四个势力围绕怎么去处理凉宫春日和阿虚的关系展开的争论和战斗。在《愤慨》当中的超能力者内战和《分裂》《惊愕》当中的宇宙人内战都成功地激化了几个势力之间的矛盾。可惜的就是谷川流自己似乎坑挖得太大，观众又欲壑难填，导致《惊愕》之后的续作迟迟没有发售。





# 我的妹妹不可能这么可爱

「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」

■题材：后宫 / 恋爱 / ■关键词：妹妹 / 萝莉 / 宅女 / ■同类作品：《其中一个是妹妹》/《就算是哥哥只要有爱就没问题吧》/ ■出版商：电击文库 / ■单行本卷数：12 卷

## 作品简介

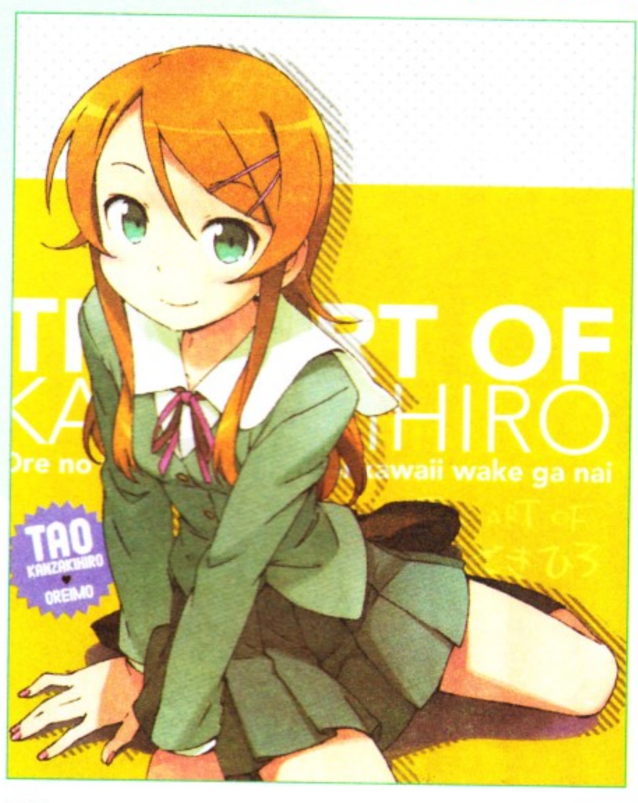
高坂家的京介与桐乃兄妹自小学毕业不久之后就一直处于冷战的状态。直到有一天，京介突然在家里捡到了一部名为《小魔女梅露露》的动画光盘盒，更令京介吃惊的是，里面装的竟然是成人游戏《和妹妹恋爱吧 ~》。原来这竟然是一直于京介冷战、面容姣好、体育万能的超级妹妹桐乃的隐藏爱好。从知道妹妹的这一特殊爱好之后，京介被桐乃以人生咨询为由拖入了“无尽的深渊”。之后通过桐乃逐渐认识了很多女孩子，并都博得了她们的好感，然而最后京介还是选择了自己的妹妹。




## Point 1 作家简介 善于讲故事的伏见司

《我的妹妹不可能这么可爱》的作者是伏见司，出生于1981年，2006年，伏见司以曾在个人网站上连载过的处女作《第十三号的爱丽丝》参加了第十二届电击游戏小说大奖的角逐，可惜很残念地止步在了第三轮选拔。08年8月，一部真正适合伏见司风格的日常系作品《我的妹妹不可能这么可爱》闪亮登场，第一卷的超展开与各种神台词瞬间就为俺妹吸引了众多的忠实读者，也将伏见司推上了顶尖轻小说作家的神坛。伏见司笔触通俗平实，擅长对话描写，因此他的小说都非常地耐读。他为《俺妹》起的这个全名《我的妹妹不可能这么可爱》也引领了“轻小说的题目一定要长”的风潮。








## Point 2 妹控——傲娇宅女亲妹妹

高坂桐乃是本作的第一女主角，并在正宫竞争中完胜绫濑黑猫土妹子，成为高坂京介最后喜欢上的对象。在前几卷中桐乃看起来非常地讨厌京介，动不动就说什么“你傻吗？”“真恶心。”但是她的兄控却从小开始就没有变过。小的时候喜欢粘着哥哥，后来被哥哥嫌弃，自己偷偷地努力，然后开始讨厌起改变了哥哥的土妹子，之后成为宅女，最后通过“人生相谈”与哥哥重归于好并最终走到一起。



## Point 3 小说内部的党争

在《俺妹》的前几卷当中，读者分为桐乃党和土妹子党。后来随着绫濑和黑猫戏份的加重和土妹子的逐渐路人化，读者又基本都变成了桐乃党、绫濑党和黑猫党。之后随着黑猫与京介的交往，黑猫党逐渐占了上风。在第 10 卷当中，绫濑又突然逆袭，并对京介表白。可惜的是，在经过了 11 卷的回忆杀之后，在最终卷中，京介非常快速地对黑猫、绫濑、加奈子、土妹子发了卡，最终选择了和自己的妹妹修成正果。



## Point 4 被烧的最多的最终卷

《俺妹》的完结非常的草率，这是大家一致公认的。虽然故事进程过半之后，大家就纷纷能猜到最后伏见司选择的线路肯定是桐乃线，但是大家万万没想到的是，绫濑刚刚在第 10 卷的最后对京介表白，绫濑党刚刚高兴一点，然后就不得不面临完结。在 12 卷当中，伏见司下手非常狠毒，让京介连续对后宫发卡，其中黑猫和绫濑的发卡场景都非常地虐心。








# 魔法禁书目录

「とある魔术の禁书目録」

■题材：超能力 Vs 魔法 / ■关键词：学园都市 / 超能力 / 魔法 / 超电磁炮 / 战斗 / ■同类作品：《简单易懂的现代魔法》《魔法使借贷公司》 / ■出版商：电击文库 / ■单行本卷数：《魔法禁书目录》22 卷、《新约魔法禁书目录》8 卷（截止至 2013 年 9 月 10 日）

## 作品简介

近未来，藉由科学开发而产生的超能力已经成为了世界的常识。在从东京分离出来的巨型学园都市中，有着专门开发学生超能力的各类学校和研究机构，为此大量的科研机关都汇聚到这座拥有 230 万人口的城市中，这座学园都市也因此成为了世界科学的中心。但是，这个世界上不仅有着科学的超能力，还有着宗教与魔法。

一日，主人公上条当麻，一位学园都市中的无能力者，在自家阳台邂逅了一位叫茵蒂克丝的身穿修女服的少女。科学与魔法的碰撞，就此展开……




←茵蒂克丝……史上最路人的女主角，没有之一……

## Point 1 作家简介 落榜状元镰池和马

《魔法禁书目录》是作者镰池和马的代表作的同时，更是他的出道作，镰池和马可以说是少有的仅靠一部作品就大红大紫的作家，不过他的出道经历却不怎么顺利。镰池和马参加了 2002 年的“电击小说大奖”，可是却没有像剧本上写的那样一举夺魁，而是止步于第三次选拔。万幸的是尽管作品未能通过，他本人却被电击文库的副编辑长三木一马看上。在大奖评选结束后和马开始在三木一马的指导下练习写作，不断地敲打锤炼《魔禁》的设定与角色定位，直到 2004 年和马才得以通过修改了六七回的《魔法禁书目录》正式出道，并一举获得了成功。




←一部作品连载 30 卷，销量过千万，创造了轻小说界的新历史。





## Point 2 科学VS魔法的大乱斗!

《魔法禁书目录》系列的作者镰池和马是一位很容易受其他作品影响的作家，在出道早期他还经常因此受到各路批评。至于《魔禁》这部将科学与魔法置于同一舞台作品，据和马本人透露，是受他所喜欢的美国电视剧《X档案》的影响。但同时，我们也能在《魔禁》中看到和马所喜欢的《终结者》《虎胆龙威》等动作片对这部系列小说的影响。



←超能力VS魔法，一部作品满足两种不同的喜好！



## Point 3 庞大的剧情展开!

《魔禁》本是围绕着男主人公上条当麻展开的作品，但是随着庞大的世界观逐渐展开，一方通行和滨面仕上接连登场，也就逐渐演变成了以三位男主角的视角为主，同时描绘行动在学园都市中的科学＆魔法方面的各个势力、不同人物的半群像剧。令人耳目一新的设定，个性十足的众多登场角色，令这部作品成为了当世最热卖的人气大作。



三位男主角，三线战斗剧情，紧张激烈的程度直逼文字表达的极致。

## Point 4 外传漫画《科学超电磁炮》

”轻小说真厉害！“女性角色一姐的位置，已经被常盘台的电击使、炮姐御坂美琴占据了五年之久。虽然《电磁炮》仅仅是一部外传漫画，但以炮姐的惊天人气为根基。这部外传的凶残程度绝不亚于已经出了30本小说的本卷。两季动画掀起的炮姐狂热让《魔禁》小说的销量都成倍上升，想必炮姐仍可以继续安坐最受欢迎女主角的宝座很多年。




←外传人气几乎超过本传的作品，《魔禁》也算是独一家了……



# 文学少女系列

「文学少女」シリーズ

■题材：校园 / 文学 / 爱情 / ■关键词：成长 / 吃书 / 三题故事 / ■同类作品：《冰果》/ ■出版商：FAMI 通文库 / ■单行本卷数：《文学少女》系列正篇 8 卷 /《文学少女恋爱插话集》系列 4 卷 /《见习文学少女》系列 3 卷 /《半熟作家与文学少女编辑》1 卷

## 作品简介

《文学少女》系列是轻小说史上非常罕见的优秀作品，无论是故事情节还是野村美月文笔都已经远远超出了轻小说的界限，说是纯文学也不为过。它的故事围绕着拥有黑历史的畅销书作家井上心叶和同样拥有黑历史的书痴天野远子展开，中间插入了众多角色的爱恨情仇，剧情百转曲折虐心和治愈相结合。由于故事过于引人入胜，拥有相当多数量的中毒患者。在 2009 年的"这本轻小说真厉害"评选中，《文学少女》获得了全作品第一、插话第一、女性角色第一（远子）、全角色第一（远子）四项第一名。




## Point 1 作家简介
## 从少女向到少年向的小说家

野村美月，女，毕业于东洋大学文学部。一直以来的志向就是当作家。毕业后工作了一年，辞职。专心写作。2001 年凭借《赤城山乒乓球场的歌声》夺得第三回 Entertainment 赏的最优秀奖，出道之后著有《天使的棒球》《Bad！ Daddy》《月兔公主》等系列作品。2006 年开始创作《文学少女》系列，2011 年系列完结。现在正在创作《光还在地球的时候》系列和《女装家教》系列。她受少女向作家冰室冴子的影响很深，因此早期故事风格都偏少女风。在《文学少女》之后，她开始启用男生作为故事的主角，自我风格和迎合流行发生了良性的化学反应，意外地受欢迎。








## Point 2 文学少女当然是要看文学了！

《文学少女》的剧情在保留着“井上心叶走出阴影全过程”这条主线的基础上，每一卷都有新的人物登场展开属于他们的短篇故事，这个短篇基本上都是一部经典文学作品的同人故事：《人间失格》《呼啸山庄》《友情》《歌剧魅影》。很多奔着插画去看《文学少女》的人在看完之后也会喜欢上文学，然后找来《文学少女》中涉及到的每一部小说，仔仔细细地研究。这种联动性，绝对是《文学少女》的最大魅力。





## Point 3 男主和女主的相互救赎

天野远子和井上心叶之间的羁绊是《文学少女》中最让人感动的地方。失去生活动力的心叶被远子一次又一次的死缠烂打治愈，逐渐找到了再次开始写作的动力。此前一直非常孤独的远子在看过心叶的书之后生活顿时充满了色彩，最后远子为了心叶能够真正地独立成熟选择了离开心叶。一些列的牵绊和思绪不得不让人感叹“这才是真爱”。



## Point 4 渣叶的后宫

首先要说，《文学少女》并不是个后宫剧。但是，男主角井上心叶确实有个后宫。故事中，喜欢心叶的，一共有三个人，朝仓美羽、琴吹七濑和天野远子。对美羽来说，心叶是她在一无所有的状态下唯一拥有的东西。琴吹七濑对心叶爱要更为纯粹一些，因为初中的时候心叶无意之间的帮助，从此喜欢上了心叶。远子最早接近心叶，拉他进入文艺社的目的是想要给予心叶重新写小说的力量。






# 狼与香辛料系列

「狼と香辛料」シリーズ

■题材：商业 / 旅行 / 爱情 / ■关键词：萌狼 / 异族恋 / ■同类作品：《魔王勇者》/ ■出版商：电击文库 / ■单行本卷数：17 卷

## 作品简介

旅行商人罗伦斯一直过着四海为家有一票干一票的漂泊生活，在有一次路过帕罗斯村的时候，与一位自称是“掌管丰收的贤狼”的少女赫萝相遇了，之后为了带赫萝回到北方故乡，两个人一同踏上了旅途。《狼与香辛料》这部小说获得了第 12 届电击小说大赏的银奖，并在 2007 年的“这本轻小说真厉害”中获得第一名。




女主角赫萝也获得了那届票选的女性角色第一名。小说的故事背景大概设定为中世纪的欧洲，含有很多商业上的元素。在看赫萝卖萌的同时，还能增长一些经济学知识。《狼与香辛料》，绝对的寓教于乐。

## Point 1 作家简介 一部作品走向神坛

《狼与香辛料》系列的作者是支仓冻砂，1982 年出生，毕业于立教大学物理系。从小酷爱写作，14 岁就开始写小说。16 岁开始参加各种小说比赛。在读大学期间创作了《狼与香辛料》并于 2005 年的点击小说大赏中获得了银奖。电击文库发售了《狼与香辛料》，支仓冻砂借此出道。细数一下很多轻小说作家，凭借第一部作品就能取得如此高的




成就的实属罕见。可见支仓冻砂果然是轻小说方面的天才。他对经济学和中世纪欧洲有着非常浓厚的兴趣，在《狼与香辛料》中就带有很多的经济学元素。《狼与香辛料》系列现已完结，支仓冻砂的新作品叫《梦沉抹大拉》，正在火热连载中。





## Point 2 高智商的打情骂俏

《狼与香辛料》的故事以罗伦斯与赫萝的二人旅行的形式展开。因此在大部分时间里，罗伦斯与赫萝都是处于独处的状态。两个人之间的互动就成为了本作最大的亮点之一。贤狼赫萝活了好几百年，智慧过人还能分辨谎言；罗伦斯也是人中少有的天才头脑，两人在一起时候的唇枪舌战被支仓冻砂描写得非常精彩。在第五卷中，罗伦斯情急之下，对赫萝表了白，之后两个人之间的互动便越来越像是在打情骂俏。





## Point 3 高智商的商业头脑

商业元素是《狼与香辛料》中非常重要的一部分，既然罗伦斯被设定成为商人，那么做生意赚钱就成为了整个故事中必不可少的成分。《狼与香辛料》的有趣之处就在于支仓冻砂融入其中的商业元素非常的多样，有倒买倒卖赚地域差价，有信用购买，也就是所谓的炒股，甚至还有走私黄金、发战争财等比较黑暗的商业活动。有趣的商业小故事让大家在获得阅读快感的同时还能增长姿势。



## Point 4 舌尖上的香辛料

分析一下"狼与香辛料"这个名字就不难得出一个结论，"吃"必将是小说当中的一大重点。男主角作为常年漂泊的旅行商人自然对吃并没有过多的热爱，不过他的旅伴贤狼赫萝可是一个十足的大吃货。"走到哪吃到哪"这句话简直就是为她量身定做的。基本两个人每到一个地方，赫萝都会吵着罗伦斯带她先去大吃大喝。从第一卷开始就什么苹果、小麦面包、葡萄酒、奶酪土豆、烤鱼、烤乳猪、饼干……






# 樱花庄的宠物女孩

『さくら荘のペットな彼女』

■题材：校园/恋爱/■关键词：宠物/饲主/美术/■同类作品：《离别的钢琴奏鸣曲》/■出版商：电击文库/■单行本卷数：12卷

## 作品简介

神田空太是一位喜欢收养弃猫的心地善良的高中生，他为了收养弃猫入住了满是问题学生的樱花庄，不久之后受樱花庄管理员的委托去车站接她的外甥女椎名真白。可谁知真白是一个生活完全不能自理的女孩，她的到来完全改变了空太的生活节奏，空太整日忙于照顾她被折腾得死去活来……《樱花庄的宠物女孩》是一个把励志放在爱情之上的轻小说作品，故事的发展秉承着事业爱情双丰收的套路来进行。其中描写的校园生活丰富多彩又充满了热血爱情，受到读者的一致好评。动画化之后，很多年轻的观众把这部作品看成是代表青春的神作。




## Point 1 作家简介 带你体验"全方位"的青春

《樱花庄的宠物女孩》的作者是鸭志田一。他出生于1978年，神奈川县出身。出道作品是《无神世界英雄传》，发售了3卷之后完结。之后创作了《月兔的银色方舟》，发售了5卷之后完结。然后创作的就是《樱花庄的宠物女孩》，在2012年10月动画化之后名声大震，成为了很多中学生心目中的神作。现已完结，最后一卷为单行本第十卷。鸭田志一这个笔名来自于他的小学的名字。除了创作轻小说之外，他还为漫画《虎吻》担任原作。他比较喜欢在作品的完结之时让已经在一起的男女角色携手登上"成人的阶梯"，这一点也让有些读者不能接受，不过这才是"全方位"的青春不是吗?








## Point 2 天赋 X 努力 X 梦想

《樱花庄的宠物女孩》非常重视励志元素。故事中的角色都有自己的梦想。他们的有的天赋异禀，有的资质平平，并不是每一次的拼尽全力都会换来成功，比如神田空太，比如青山七海，比如莉塔。正因为在奋斗的过程中有成功也有失败，他们的青春才显得那么真实，那么感人。鸭田志一在故事中对空太和七海下手非常狠，为他们安排了很多次失败，《樱花庄》也恰恰也因为鸭田志一出手的狠毒，才如此地赚取读者们的眼泪。



## Point 3 事业爱情两不误！

《樱花庄的宠物女孩》的第二大看点就是角色之间的恋爱故事。樱花庄里面的每一个成员都有着自己喜欢的人。一边追逐着自己的梦想，一边追求着自己喜欢的人，如此青春励志的故事怎么能不让大家喜欢呢？在追求爱情的过程中，他们在梦想上的迷茫经常出来捣乱，有的时候会因为一时的悔恨而去伤害他人，有的时候即使对自己喜欢的对象也会产生嫉妒的情绪。这就是最真实的青春啊！

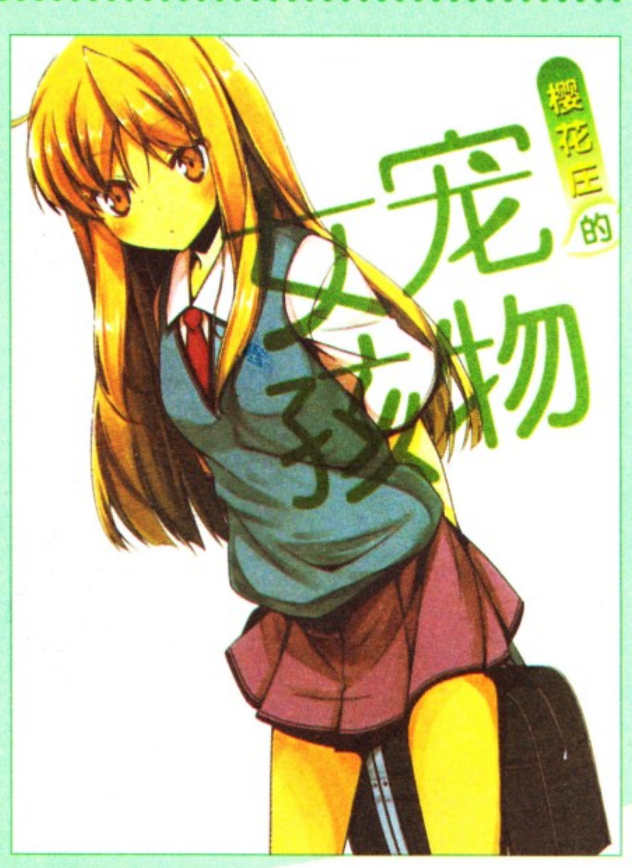


## Point 4 樱花庄保卫战

为了保卫樱花庄而与学校作对的那一卷——这里无疑是全作中最热血最感人最励志的一段剧情。那个时候，神田空太和青山七海在游戏和声优上的奋斗都以失败告终，就在两个人都陷入绝望之际，樱花庄又面临将被拆除的危险。最后众人一起在毕业典礼上发动学生集体请愿的剧情无疑感动了所有读者，看着空太他们有血有泪的青春，很多读者都怀念起自己曾经上学时的美好时光来。







# 碧阳学园学生会议事录系列

## 『碧陽学園生徒会議事録』シリーズ

■题材：校园 / 后宫 / ■关键词：学生会 / 黑历史 / 好人 / ■同类作品：《GJ 部》 / ■出版商：富士见 Fantasia 文库 / ■单行本卷数：《碧阳学园学生会议事录》10 卷、《碧阳学园学生会默示录》8 卷、《碧阳学园新学生会议事录》上下两卷。

### 作品简介

一位品德高尚的少年杉崎键在初中的时候因为陷入了青梅竹马与亲妹妹之间的三角恋当中，导致幼驯染和亲妹妹一个搬走一个疯掉，大受打击的杉崎键本来无法振作。庆幸的是，在上高中的第一年里，他相继在四个季节遇到了四位女孩子，她们都安慰了他。振作起来之后，为了报答这四位女孩子，杉崎键拼命学习，加入了学生会，与这四位女孩子过着天天闲聊的快乐生活。本部小说在 2009 年 10 月动画化，以对话为主的剧情加上偶尔的小感动迅速俘获了众多宅男的芳心。但是第二季的动画却风评一般。



### Point 1 作家简介 日常对话专家葵关南

《碧阳学园学生会议事录》系列的作者是葵关南，他出生于 1982 年，北海道出身。凭借《物质幽灵》获得了 2005 年的富士见 Fantasia 长篇小说赏的优秀作品奖，并借此出道。2008 年开始在富士见 Fantasia 文库月刊《Dragon Magazine》上连载《碧阳学生会生徒会议事录》系列的第一卷《学生会的一存》。动画化之后，葵关南的名气大振，他与《我的妹妹不可能这么可爱》的作家伏见司是为数不多的来过中国举行签售活动的轻小说作家。《碧阳学园学生会议事录》在广大读者的一片感动以及依依不舍之中完结，他现在连载的作品是《我的勇者》，希望能够复制《学生会》系列的辉煌。








## Point 2 樱野栗梦的名言

《碧阳学生会生徒会议事录》，小说的内容还真就印证了这个名字。主要的剧情都是以学生会会议记录的形式来讲述的，主要记录人是杉崎键，偶尔也会由别的角色代替记录。故事的特点是单元剧，每一话一个话题，而话题的开端很多时候都是因为学生会长樱野栗梦的一句名言。比如什么“不是这个世界变得无趣，而是我们变得无趣！”之类的。





## Point 3 难得的好人杉崎键

杉崎键是为数不多的高人气后宫剧男主角，因为他虽然口口声声说要“开后宫”，实际上却丝毫没有跟任何女主角跨过那一条线。这比起许多表面说着“恋爱无用”然后到处去占女孩子便宜的男主角强太多了。杉崎键加入学生会只为每天和美少女们快乐地聊天，不占任何便宜，并且还任劳任怨地默默处理完所有学生会的工作。如此正直温柔大方的 KEY 君怎么能不受到全体学生会成员的爱慕。



## Point 4 多种属性于一身的红叶知弦

在学生会的四位女孩子当中，红叶知弦的人气是最高的。动画版播出之后，铺天盖地都是“学姐嫁我”这样的弹幕。她出场的时候高贵冷艳，非常的 S，经常戏弄杉崎键和樱野栗梦。但是随着剧情的发展，我们知道原来她也是有黑历史的人，在初中的时候有过被欺负的经历。她穿上绵羊装之后的“姆Q”“姆 Q”进一步萌翻了很多人，在《学生会的七光》和《学生会的八方》当中，她对杉崎键的感情逐渐明朗。





# 打工吧！魔王大人

『はたらく魔王さま！』

■题材：魔幻穿越 / ■关键词：魔王 / 勇者 / 穿越 / 打工 / ■同类作品：《魔王勇者》《没能成为勇者的我无可奈何决定去工作》/ ■出版商：电击文库 / ■单行本卷数：单行本八卷（截止至2013年8月10日）

## 作品简介

安特·伊苏拉大陆上的魔王撒旦，对世界展开了征服战争。一开始的侵攻非常顺利，直到人类在勇者艾米莉亚的带领下开始反击，一直打到了魔王城的脚下。魔王不得不靠异世界之门撤退到了日本。在没有魔力的日本，魔王失去了魔力。不仅无法开启异世界之门回到安特·伊苏拉，还不得不靠打工维持生活。住在东京笹冢的魔王改名成“真奥贞夫”，开始了自己的麦当劳打工生涯。另一方面，勇者艾米莉亚也尾随着魔王撒旦来到日本，以“游佐惠美”监视着魔王……



←魔王与勇者！“英雄救美”！等等，好像有哪里不对！

## Point 1 作家简介 奇葩魔王的沙丁鱼老爸

《打工魔王》的作者和原聪司是一位新人轻小说作家，2010年依靠《打工魔王》这部颠覆性的轻小说参加了第十七届“电击小说大奖”，并一举夺得银奖后，在2011年2月以这本小说出道。在成为轻小说家之前，为了谋生和原聪司曾经尝试过多种多样的工作，丰富的打工生涯成为了他创作《打工魔王》的最好素材。虽然爱好读书的母亲从小就向和原聪司推荐各种各样的书籍，但是小学时代的和原完全无法读懂复杂的读物，所以曾经很讨厌阅读，直到从祖父那里得到了一本《勇者斗恶龙4》的小说，才开始走上文学的道路。

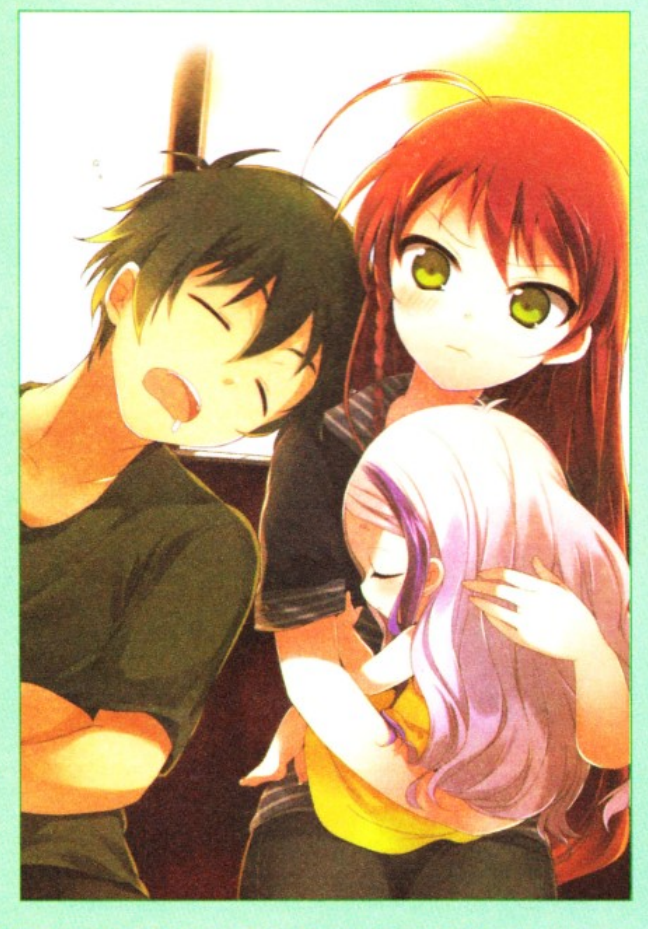


←和原聪司的作者照，他的本体似乎是罐头里那条沙丁鱼……







## Point 2 颠覆常识！毁尽三观！——魔王大人是打工仔

魔王就是万恶之源，勇者就是拯救世界的英雄这一概念，被八九十年代的游戏深深地印入了大家的脑海深处。可这一经典设定，近年来却给人们带来严重的审美疲劳。绝大部分战斗冒险类的故事皆是遵循着勇者打魔王的固定套路，让这一类题材逐渐陷入枯竭的边缘。反倒是日常类的作品日渐走上舞台，逐渐取代冒险类的作品。而《打工吧！魔王大人》就是这类反日常作品中的杰作，彻彻底底地颠覆了魔王与勇者这两个概念不说，欢快的日常生活更是让幻想小说融入了生活之中，很好地应和了这本书的宣传标语“打工仔魔王大人所演绎的庶民派幻想小说！”。



←“M记”的“M”的不是麦当劳的“M”，而是魔王的“M”！

## Point 3 打造谜之人气——省钱又成功的动画改编

在动画化之前《打工吧！魔王大人》的小说版本虽然已经有一定的人气基础，但由于并不是超展开不断的话题作，所以在动画化前的期待度并不是很高。不过这部奇葩的作品真是不论什么时候也都要奇葩一把，就连动画版也通过奇葩的作画赚取了大量的人气。《打工魔王》的动画从头到尾都崩坏得非常严重，可是它的崩坏却格外的有意思，甚至形成了一种全新的神奇颜艺。经常出现明明一看就知道是画走形的场景，可是配上《打工魔王！》的风格就显得分外地合适。动画一经开播就掀了一股收视浪潮，连带着小说与改编漫画的人气都随之水涨船高。



←小千在动画里获得了超高人气，果然巨乳这个设定还得是看得见的才诱人……

# Infinite Stratos

「インフィニット・ストラトス」

■题材：校园/SF/后宫/■关键词：国际友谊/超级后宫/■同类作品：《魔法高校的劣等生》/《弑神者》/■出版商：原MF文库J，现OVL文库/■单行本卷数：8卷

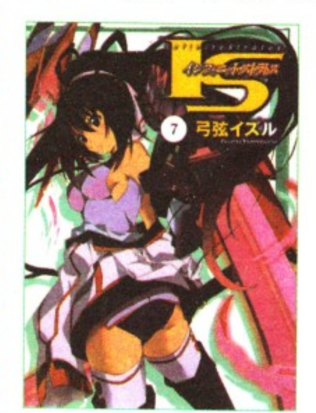
## 作品简介

在未来，日本研制出来一个只有女人能操纵的飞行兵器IS，因为这种兵器战斗力十分强大，因此整个世界的格局都发生了翻天覆地的变化。女性的地位越来越高，男性的地位越来越低。本作的男主角织斑一夏是唯一能够操纵飞行兵器IS的男性，因此他被强制入学到只有女孩子的IS学园。在IS学园中，他逐渐认识了五位来自日、英、中、法、德的美少女，故事走着走着，让人完全忘了机甲战斗这一元素，读者们更热衷于讨论一夏最后到底会选择哪个女孩子。然而随着弓弦老师的转换东家，这一悬念又要搁置了。




## Point 1 作家简介 爱丽丝神社出身的弓弦

《IS》的作者是弓弦逸鹤，他出生于1982年。他的本职工作并不是一个小说家，2007年之前，他一直在大名鼎鼎的ALICE SOFT以**はちまん**这个笔名进行游戏的脚本创作。2007年之后，他离开ALICE SOFT，2009年以《IS》这本小说出道，成为了MF文库J旗下的一名轻小说作家。2011年《IS》动画化之后人气暴涨，弓弦逸鹤这个名字开始广泛地为大家所知。同年，他与MF文库J的合约终止，《IS》陷入停滞的状态。现在他已经与OVERLAP文库签约，并再版了《IS》。再版的《IS》的插画师更换，令广大读者怨声载道，纷纷表示新插画萌不起来。这再次体现了插画的重要性。








## Point 2 后宫也要有国际纵队！

弓弦逸鹤的世界观设定还是比较有意思的，IS 是日本的发明，因此 IS 学园也就设立在了日本。世界各地的美少女要想成为女中豪杰，就免不了要来日本学习 IS 的驾驶技术，免不了要成为织斑一夏同学的后宫候补。正篇故事当中，一夏身边的女性一共有五位，他们分别来自中国、英国、法国、日本和德国。其中来自法国，最初以男孩子身份登场的夏洛特最受读者的欢迎。



## Point 3 少女机甲战斗是永恒的浪漫

《IS》的第一卖点无疑是奇葩的后宫学园设定，第二卖点毫无疑问就是一夏和少女们的机甲战斗场面。弓弦逸鹤在机甲的设定上也非常下功夫，机甲的种类非常多样，有近战为主的一夏的“白式”和篠之之箒的“红椿”；有中距离机关枪为主的塞西莉亚的“蓝色泪雨”和凰铃音的“甲龙”；还有以远距离炮轰为主的夏洛特的“疾风之再诞”还有拉芙拉的“黑雨”。



## Point 4 弓弦逸鹤你个大嘴巴！

《IS》动画播出之后，这部作品的名气迅速扩大，原来不怎么受到关注的小说也得到了很多人的关注。本来弓弦逸鹤的事业应该就此走向一个巅峰，但是他却在这一年与 MF 文库 J 解除了合约，《IS》也陷入了暂停出版的窘境。然后我们才知道，弓弦逸鹤这个人特别敢于发表自己的观点并且用词都非常地出格。其实《IS》是 MF 文库 J 的第三个动画化的作品，理应会成为 MF 文库 J 的新生主力军。



